http://www.level.com.tr
K.K.T.C. Fiyatı 8,50 TL

163 Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi

# LEVEL

AĞUSTOS 2010 - 8,50 TL (KDV DAHİL)
2010 - 08 - ISSN 1301-8134

Assassin's Creed: Brotherhood ve All Points Bulletin Posterler!

Sonsuz Macera Kurulum Dosyası

# Mafia-II oynadık!

StarCraft II - WoW: Cataclysm - Singularity
All Points Bulletin - FIFA 11 ve fazlası...

# XBOX 360 SLIM 250 GB TÜRKİYE'DE İLK KEZ ELECTRO WORLD'DE

XBOX 360

Benden kaçmaz!

**Microsoft**

MICROSOFT XBOX 360
OYUN KONSOLU

**250 GB DİSK**
**ENTEGRE KABLOSUZ BAĞLANTI**

- YENİ ŞIK PİYANO BLACK KASA
- YÜKSEK ÇÖZÜNÜRLÜKLÜ FİLM İZLEME
- FISILTI KADAR SESSİZ

ÜRÜN KODU: 060959

**799 TL**

| | |
|---|---|
| NAKİT FİYATINA | 10 x 79.90 TL |
| DİĞER KARTLARA 12 TAKSİT | 12 x 72.37 TL = 868.51 TL |

Bu ilanda yer alan kampanya ürünleri stoklarla sınırlıdır. Belirtilen fiyatlar, 1 - 31 Ağustos 2010 tarihleri arasında geçerlidir. Nakit fiyatına 10 taksit Worldcard ve Cardfinans'a 500 TL ve üzeri alışverişlerde uygulanmaktadır. 500 TL altındaki ürünlerde, nakit fiyatına 5 taksit uygulanacaktır. Nakit fiyatına 5 taksit, 500 TL ve üzeri alışverişlerde Asyacard, Axess, Advantage ve Maximum'a yapılmaktadır. 50 TL ve üzeri ürünlerde taksit yapılmaktadır. Electro World Sakarya mağazasında banka kampanyası değişiklik göstermektedir.

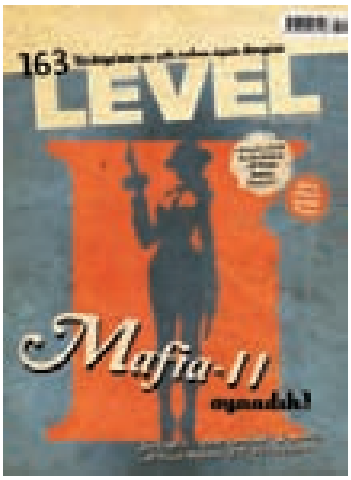
NAKİT FİYATINA **10** TAKSİT — WORLD — NAKİT FİYATINA **5** TAKSİT — AsyaCard — advantage — maximum

**Ankara** • Ankamall AVM • Çankaya 365 AVM • Etlik Antares • Ümitköy Gordion **Bursa** • Mudanya Yolu Korupark **İstanbul** • Bakırköy Capacity • Bostancı Oto Sanayi • Esentepe Astoria • Kartal Minibüs Yolu Toprakyol Durağı • Kurtköy VIA/PORT • Maslak Büyükdere Caddesi **Konya** • M1 Merkez **Sakarya** • Alt Geçit Yanı

# ELECTRO WORLD

MÜŞTERİ HİZMETLERİ: 0212 318 0 999
www.electroworld.com.tr

Yüzünüz de gülsün cebiniz de!




# LEVEL UP!

Bu ay "old-school" oyuncular için eşsiz bir ay çünkü Blizzard'ın efsanesi StarCraft yeniden aramızda. Ertuğrul ve Emre başta olmak üzere çoğumuz, hayatla bağlarımızı koparmaya başladık. World of Warcraft'ın Cataclysm'in de çıkışının yaklaşması da bunda etken tabii ki. Tek sorun, -bir oyun dergisi klasiği olarak- yazıları kimin yazacağıydı.

Böylesine bir ayı normal bir şekilde geçemezdik tabii ki; o nedenle hem Erenköy D&R'daki, hem de Bakırköy ElectroWorld'deki StarCraft II lansmanlarına katıldık / katılacağız. Erenköy D&R'daki etkinlik hakkındaki detayları LEVEL Online'da, Bakırköy ElectroWorld'deki etkinlik hakkındaki detayları da LEVEL'ın 18. sayfasında bulabilirsiniz.

Bunların dışında, Sony'nin Türkiye pazarı için yaptığı girişimler heyecan verici. The Party, Gran Turismo 5 ve Killzone 3 gibi oyunların Türkçeleştirilmeye başlanması bir yana, PS Store Türkiye'nin yakında açılacak olması sevindirici haberler.

Son olarak, kapak konumuz yine çok özel: Mafia II. Uzun zamandır beklenen oyunu sizin için test ettik ve yazdık.

Ve tabii ki yine her ay olduğu gibi güzel hediyeler sizleri bekliyor.

Türkiye'nin en çok satan oyun dergisinden sevgilerle…

**Fırat Akyıldız**
**Yayın Yönetmeni**
*firat@level.com.tr*

**Notlar**
- Sonsuz Macera client'ı LEVEL DVD'de!
- LE-VİD! son hızla "levid"lemeye devam ediyor: www.facebook.com/levideo
- Eray'ın Director's Cut'ı ile Hasan'ın Hasan Hasan'a Karşı'sı tatilde!
- Bu ay dört hediye: Türkiye'nin ilk ve tek online oyun dergisi LEVEL Online Oyun, City Life: Deluxe tam sürümü, dev Assassin's Creed: Brotherhood ve All Points Bulletin posterleri, Rappelz hediye kodu (Detaylar Online Oyun'un 7. sayfasında.)

YaySat tarafından açıklanan resmi rakamlara göre LEVEL'ın Temmuz sayısı satış tahmini 14.500. Türkiye'nin en çok satan oyun dergisi desteğinizle büyümeye ve level atlamaya devam ediyor. Bizle olan herkese teşekkürler!!!

İki seçenekten birini seçmek zorunda kalsan hangisini seçersin? 72 saat uykusuz kalmayı mı? 72 saat aç kalmayı mı?

## Tuna Şentuna

Annem beni 2012'ye hazırlıklı büyütmek adına, önüme zinhar yemek koymadığı için bırak 72 saati, 144 saat bile aç durabilirim çöl hayvanları gibi. Uyumamaya ise dayanamam!

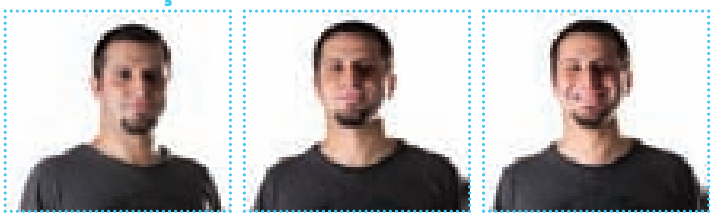
## Cem Şancı

Aç kalmak daha katlanılır bir durum gibi görünüyor. Uykusuzluk adamı sarhoş edip yere yıkarken, açlıkta vücut depoladığı yağları yakıp düzenine devam ediyor. Ama 72 saat kadınsız kalamam. Asıl en korkuncu o.

## Emre Öztınaz

Tabii ki 72 saat uyumamak. Uyumamışlığım da yok değil World of Warcraft'ı hardcore bir oyuncu olarak oynadığım zamanlar... Aman tanrım! Sanırım yine başlıyor... (StarCraft II)

## Hasan Başaran



Uykusuz kalmada 60 saatin üzerine çıkmışlığım var ama yaptığım deneylerde yedi saatten fazla aç kalamadım bugüne kadar. Niye böyle bir seçim yapmak zorunda kalıyoruz ki hem?! Testere filmi misiniz nesiniz? Hırs tırs...

## Ertuğrul Süngü

Uyumamak olabilir. Yemek kısmına su da dahil mi? Yok ya, ne saçma soru. İkisini de seçmezdim. Efendi gibi yaşardım. Ayrıca ne olacak da bu iki seçenekten birisini seçme zorunda kalacağım abaca? Neyse; SCII go...

Fotoğraflar: Adem Başaran



LEVEL DB

**AĞUSTOS 2010, SAYI 163**

**YAYINCI**
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.

**İCRA KURULU BAŞKANI**
**Mehmet Y. Yılmaz**

**YAYIN DİREKTÖRÜ**
**Gökhun Sungurtekin**

**YAYIN YÖNETMENİ (SORUMLU)**
**Fırat Akyıldız** firat@level.com.tr

**YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ**
**Elif Akça** elif@level.com.tr

**EDİTÖR**
**Şefik Akkoç** rocko@level.com.tr

**YAYIN KURULU**
**Cem Şancı** cem@level.com.tr
**Tuna Şentuna** tsentuna@level.com.tr

**GRAFİK TASARIM**
**Emre Öztınaz** emre@level.com.tr

**KATKIDA BULUNANLAR**
**Adem Başaran** adem@level.com.tr
**Ahmet Özdemir** ahmet@level.com.tr
**Ayça Zaman** ayca@level.com.tr
**Burak Aydoğan** burakay@level.com.tr
**Cenk Durmazel** cenkerdem@level.com.tr
**Doruk Akyıldız** doruk@level.com.tr
**Eray Ant** eray@level.com.tr
**Erdem Uygan** erdemcenk@level.com.tr
**Ertekin Bayındır** ertekin@level.com.tr
**Ertuğrul Süngü** ertugrul@level.com.tr
**Güneş Can Çapanoğlu** gunes@level.com.tr
**Hasan Başaran** hbasaran@level.com.tr
**Kaan Kural** kaankural@level.com.tr
**Kudret Bilen** kudret@level.com.tr
**Legoel Odaburda** lodaburda@level.com.tr
**Meriç Erbay** merbay@level.com.tr
**Murat Karslıoğlu** mkars@level.com.tr
**Nurettin Tan** tan@level.com.tr
**Onur Cengiz** onur@level.com.tr
**Ömür İklim Demir** omur@level.com.tr
**Ömür Topaç** otopac@level.com.tr
**Recep Baltaş** recep@level.com.tr
**Tunç Dindaş** turbo@level.com.tr
**Turgut Taneli** turgut@level.com.tr
**Ümit Öncel** uoncel@level.com.tr
**Yekta Kurtcebe** yekta@level.com.tr

**MARKA MÜDÜRÜ**
**Asu Bozyayla** abozyayla@doganburda.com

**Ankara Temsilcisi:** Erdal İpekeşen, 0 312 467 14 37-38-39
**Web:** www.level.com.tr

**YÖNETİM**
**Genel Yayın Koordinatörü:** Yeşim Denizel
**Tüzel Kişi Temsilcisi:** Murat Köksal
**Satış Direktörü:** Orhan Taşkın
**Finans Direktörü:** Didem Kurucu
**Üretim Direktörü:** Servet Kavasoğlu

**REKLAM**
**Grup Başkanı:** Cem M. Başar
**Grup Başkan Yardımcısı:** Koray Bilici

**LEVEL Reklam Satış Müdürleri:**
Sevil Hoşman, shosman@doganburda.com
**Tel:** 0 212 336 53 65, **Faks:** 0 212 336 53 93
Şahika Şahinkaya, ssahinkaya@doganburda.com
**Tel:** 0 212 336 53 14, **Faks:** 0 212 336 53 93
Hatice Tarhan, htarhan@doganburda.com
**Tel:** 0 212 336 53 37, **Faks:** 0 212 336 53 93
**Reklam Teknik Müdürü:** Nusret Kırımlıoğlu
**Tel:** 0 212 336 53 60 (3 Hat), **Faks:** 0 212 336 53 90
Maya Akar Center Kat: 7 Büyükdere Cad. No: 100 - 102 34394
Esentepe / İstanbul

**REZERVASYON**
**Rezervasyon Tel:** 0 212 336 53 00 - 57 - 59
**Rezervasyon Faks:** 0 212 336 53 92 - 93
**Ankara Reklam Tel:** 0 312 207 00 72 - 73
**Hedef Sayfalar Tel:** 0 212 336 53 70, Faks: 0 212 336- 53 91

**Yönetim Yeri:** Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli / İST.
**Tel:** 0 212 410 31 77, Faks: 0 212 410 33 57
**Baskı:** Doğan Ofset Matbaacılık ve Yayıncılık A.Ş.
Doğan Medya Tesisleri Hoşdere Yolu C Blok 34850
Esenyurt / İSTANBUL
**Tel:** 0 212 622 19 00
**Dağıtım:** Yaysat A.Ş. Tel: 0 212 622 22 22
**Yayın Türü:** Yerel, süreli, aylık

© LEVEL dergisi, Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş. tarafından Vogel Burda Holding GmbH lisansıyla T.C. yasalarına uygun olarak yayımlanmaktadır. Dergide yayımlanan yazı, fotoğraf, harita, illüstrasyon ve konuların her hakkı saklıdır. İzinsiz, kaynak gösterilerek dahi alıntı yapılamaz.

DB Okur Hizmetleri Hattı: 0 212 478 0 300
okurhizmetleri@doganburda.com
DB Abone Hizmetleri Hattı:
Tel: 0 212 478 0 300, Faks: 0 212 410 35 12 - 13
abone@doganburda.com
www.doganburda.com

Pazar hariç her gün saat 09.00 - 18.00 arasında hizmet verilmektedir.

# VODEM'İNİ NASIL ALIRSIN?

3G+

**Vodafone Yazlık Vodem'ini 69 TL'ye süper hediyeleriyle birlikte alır, internetsiz kalmadan yazın tadını çıkarırsın.**

2 GB internet

2 GB hafıza kartı

Plaj Çantası

Frizbi

NE İSTERSEN İSTE BENDEN

vodafone

neistersenistebenden.com

Kampanya bireysel ve faturasız aboneliklere sunulacak olup, kampanya kapsamında verilecek olan Vodem cihazının modeli Vodafone E160E HSDPA, fiyatı 69 TL'dir. Ayrıca Vodem alanlara 2 GB hafıza kartı, çanta, frizbi ve Vodem çıkartmaları ücretsiz verilecektir. Kampanyaya katılan abonelerin hattına ilk ay boyunca kullanabilecekleri 1 GB data yüklenecektir. Ayrıca abonelerin verilen şifreleri 1001'e SMS ile ücretsiz gönderdikleri tarih itibariyle; hatlarına ekstra 1 GB bedava data yüklenecektir. Ekstra 1 GB için şifre SMS'i 30.10.2010 tarihine kadar gönderilebilir. Verilen şifreler tek kullanımlıktır. Bedava data kullanım süresi 30 gündür; 30 gün içinde kullanılmayan MB/GB miktarı bir sonraki aya devretmez; hediye olarak verilen data kullanımı ile üçüncü şahıslara data transferi yapılamaz. Aboneler ayrıca bir Vodemnet paketi seçebilirler. Hediye data miktarı bittiği takdirde aboneler hangi internet paketini kullanıyorlarsa onun üzerinden ücretlendirilirler; hiçbir internet paketine sahip olmamaları durumunda standart tarifeden ücretlendirileceklerdir. Hediye data kullanımı sadece yurtiçinde geçerlidir. Yurtdışında kullanılan data, GPRS uluslararası dolaşım tarifesi üzerinden ücretlendirilir. Bir GSM numarası sadece bir kere kampanyadan yararlanabilecektir. Hattın iptal olması veya abonenin faturasız bir hattan faturalı bir hatta geçiş yapması halinde hediye data miktarı iptal edilecektir. Yeni aboneliklerde; hat başlangıç ücreti abone tarafından karşılanmaktadır. Kampanya kapsamında aboneler Yapı Kredi World Card, Fortis World Card, Vakıf World Card ve Anadolu World Card kredi kartları ile 6 taksit avantajından yararlanabilirler. Aboneler, 3G aboneliklerini başlattıkları takdirde bu paketi 3G şebekesinde kullanacaklardır; bu durumda abonelere 7.2 mbps'ye kadar hız ile hizmet verilir. 3G bağlantısı, kapsama alanına, coğrafi koşullara göre değişiklik gösterebilir. 3G internet hızı, şebeke yoğunluğuna, kullanılan cihaza ve bağlanılan siteye göre değişebilir. 3G kapsamasının sağlanamaması durumunda süper hızlı mobil internetten yararlanılamaz; ancak cihaz/servis uygunluğu doğrultusunda EDGE/GPRS bağlantısına geçiş yaparak mobil internet hizmetinin devamlılığı sağlanır. Vodafone kampanya koşullarında değişiklik yapma hakkını saklı tutar. Fiyatlara tüm vergiler dahildir. Kampanya stoklarla sınırlıdır. Kampanya geçerlilik tarihi 30 Eylül 2010'dur. **Ayrıntılı bilgi için; Vodafone Cep Merkezleri, vodafone.com.tr**

TEST ETTİK

## MAFIA II Sayfa 56

Sekiz yıl önce büyük beğeni toplayan Çek yapımı Mafia, aradan geçen süreçte The Godfather oyunlarının yapamadığını bir kez daha yapıyor.


03 Editörden
04 LEVEL Tayfası
08 Posta
12 Split Screen
14 LEVEL Ligi
16 Haber
24 Takvim

**İLK BAKIŞ**

30 Bulletstorm
32 WRC: FIA World Rally Championship
34 Lord of the Rings: Aragorn's Quest
36 inFamous 2
38 Test Drive Unlimited 2
39 God of War: Ghost of Sparta
39 Metal Gear Solid: Rising
40 Portal 2
42 Red Faction: Armageddon
43 F.3.A.R.
44 FIFA 11 TEST ETTİK

**48 Ajan Simit**

**DOSYA KONUSU**

50 World of Warcraft: Cataclysm (Beta) TEST ETTİK
56 Mafia II TEST ETTİK

**İNCELEME**

66 Singularity
70 Sniper: Ghost Warrior
72 StarCraft II: Wings of Liberty
78 All Points Bulletin

82 Crackdown 2
84 Shin Megami Tensei: Persona 3 Portable
85 Azangara
85 Cygnus

# STARCRAFT II Sayfa 72

Sonunda beklenen an geldi ve yeni StarCraft piyasaya sürüldü. Üçleme olarak planlanan yeni nesil StarCraft, ilk bölümüyle ortalığı kasıp kavuruyor.


85 Fault Line
85 Puzzle Agent

**86 Role Playing Günlükleri**

89 Online

95 Donanım

**102 Doktorlar**

104 Rehber

**110 Fırat'tan FIFA Taktikleri**

112 Market
116 Yapım Hikayesi
119 Kültür & Sanat

**124 Rocko@Psikiyatr**

126 Kare
130 LEVEL 164

## LEVEL DVD 163

**DEMOLAR**
Puzzle Agent
Vera Blanc Full Moon

**BEDAVA OYUNLAR**
Azangara
Cygnus
Man Enough
Tropical Fish Shop

**KURULUM DOSYALARI**
Sonsuz Macera

**VİDEOLAR**
Call of Duty: Black Ops
Crackdown 2
Crysis 2
Dead Space 2
Fable III
Fallout: New Vegas
Gears of War 3
God of War: Ghost of Sparta
inFamous 2
Lord of the Rings: Aragorn's Quest
Pro Evolution Soccer 2011
Quantum Theory
Sengoku Basara
Silent Hill 8
Star Wars: The Old Republic
Twisted Metal
Warhammer 40.000: Dark Millennium Online

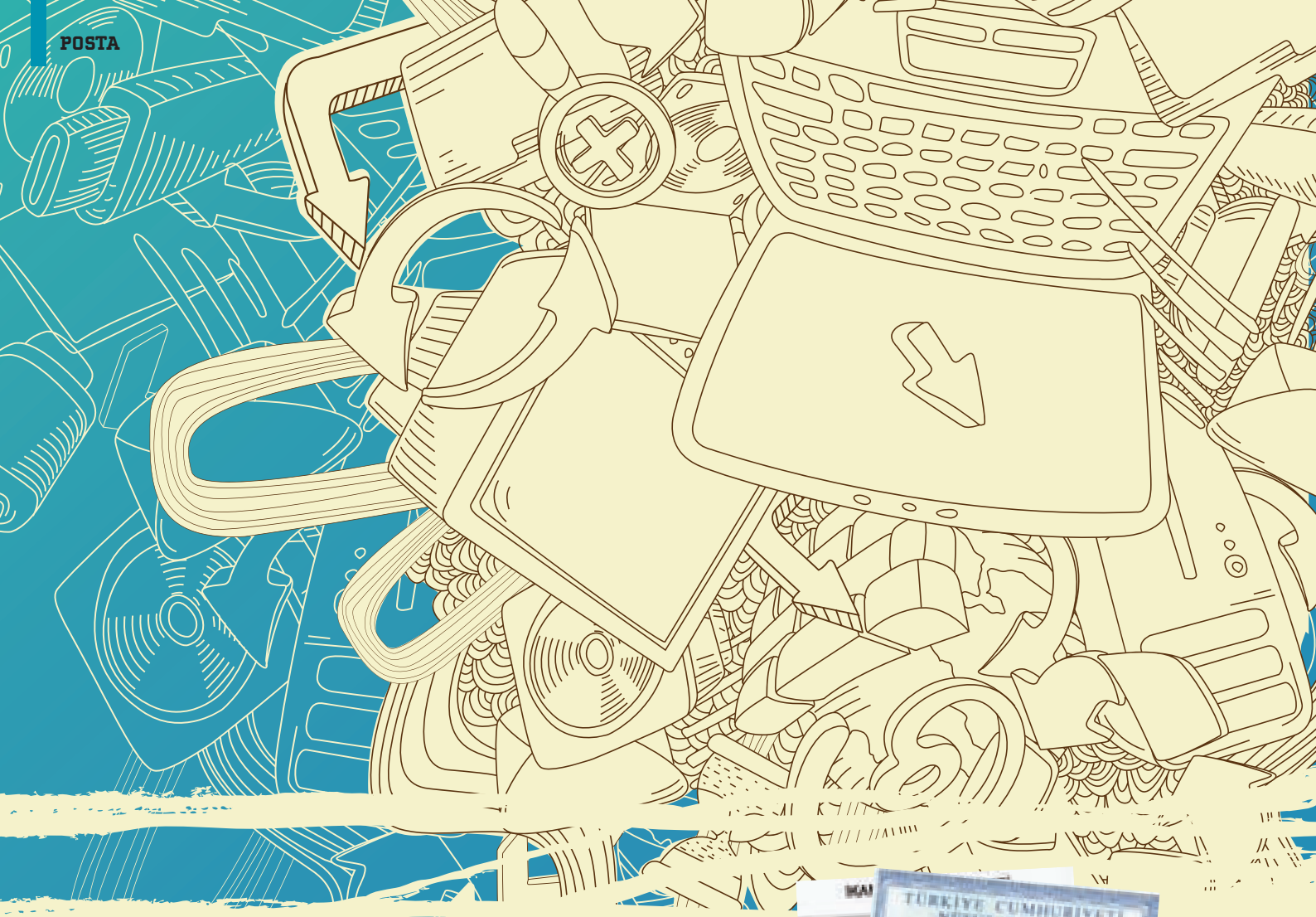
**EKSTRA**
AC: Brotherhood (Wallpaper Paketi)
Dead Space 2 (Wallpaper Paketi)
DeathSpank (Wallpaper Paketi)

**LEVİD'DE BU AY**
**Kane & Lynch 2: Dog Days**
Bu ay piyasaya sürülecek oyundan izlenimler.

**Ayın Elemanı** YENİ
LEVEL'da ayın elemanını seçtik, değerlendirdik.

**LEVEL Ligi**
NBA heyecanı LEVEL Ligi'ne taşındı!

**Tam sürüm oyunumuzun kurulumu için lütfen DVD kutusunun arka yüzündeki notları dikkate alınız.**



# POSTA

İşbu ki bundan böyle Posta bölümü Ahtapot Paul ile anılacak olup kendisi okur mail'larını cevaplayacaktır. Muhatabın nüfus sureti ve ikametgah il muhaberi ilişikte olup yasal süreç başlatılmıştır.

**Yüzerse atın:** inbox@level.com.tr

### ABİ BENİM GEÇEN AYKİ MAİL'IM VS. VS...

Merhabalar! Nasılsınız; daha doğrusu Tuna Abi nasılsın? Çünkü maillere sen bakıyorsun. Ben derginizi 131. sayıdan beri takip ediyorum. Bu maili yollamam için Fırat Abi beni sana yöneltti. Ama epeydir eriniyordum, yollamıyordum, iyi oldu. Bu size ilk mail'ım. Yanlışlarımı umarım ki hoş görürsünüz.

1. Benim bilgisayarım 512 DDR2 RAM'li, 256 MB X550 ATI ekran kartlı, ve Intel Pentium 4 işlemcili bir bilgisayar. Günümüze göre geri kalmış bir bilgisayar ve bu yıl değiştirilecek. Ancak bir problemim var ve anlayamıyorum. Sizin DVD'leriniz çift katman; üstünde resim olmayan, siyah - beyaz LEVEL DVD'leriniz çalışıyor. Fakat üstünde resim olan yeni DVD'leriniz bende çalışmıyor. Bilgisayarım başka 8 GB'lık DVD'leri okuyor. Bunun sebebi nedir; DVD'lerinizi mi değiştirdiniz?

**DVD'lerimizi değiştirdik; hem de blu-ray'lerle! Fakat siz endişelenip birer blu-ray sürücü peşinde koşmayın diye üstlerine DVD yazdık. Böylece siz kendinizi ve dolayısıyla bilgisayarınızı da bunların birer DVD olduğuna inandırınca, o DVD'ler DVD-Rom'larda çalışır oldu. Bir tek seninkini inandıramamışız; bu ilk şikayet. Tamam saçmalıyorum gitme bir yere! Sorunun kaynağını bulamadım desem yeridir. Bazı DVD'leri büyük demo boyutları yüzünden UDF formatında hazırlıyoruz ama tüm yeni DVD'lerimiz de UDF değil. Boş ver, yeni bilgisayarında kullanırsın... (Sabret gönül aldırma isimli şarkıyı yolluyorum buradan sana.)**

2. Bu yaz bir şeyler alacağım. Ben laptop düşünüyorum ama PS3 ve Xbox 360 tartışmaları beni kararsızlığa itiyor. Bana makul bir fiyata oyun oynayabileceğim bir laptop önerir misiniz ya da bu ikisinin arasında mı durmalıyım? Ancak hatırlatayım bizde LCD televizyon yok, bilgisayar ekranımız LCD ama buna uyumlular mı bilemiyorum.

**Bence konsol yoluna sapmalısın çünkü PC'ye çıkan oyunlar artık gerçekten had safhada "devşirme" oluyor. Son örnek Singularity. Resmen PC'ye laf olsun diye çıkartmışlar. LCD monitörüne bu konsolları bağlayabilirsin şayet ki o monitörde kompozit veya HDMI girişi varsa. Yoksa VGA kablosu alman lazım bu konsollar için fakat onları da Türkiye'de bulmak pek kolay değil. Laptop önerisi model olarak yapamayacağım; bunu Recep Baltaş'a sorabilirsin ama i5 veya i7 işlemci, 3 GB Ram, harici bir ekran kartı olan modelleri önerebilirim.**

3. SAS Secure Tomorrow isimli güzel bir oyun gördüm, bir - iki hafta sonra satıldı. Ancak onda gözüm kaldı. Bu ay bu oyunu ya da buna benzer bir oyun verir misiniz?
**Biz o oyunu görmedik, bilmiyoruz. Biz bilmiyorsak da iyi değildir. (Ego patlaması.) O nasıl bir oyunmuş? Keşke yazsaydın da muadilini verseydik...**
4. Yılların klasiği Age of Empires'tan bir haber var mı? Çok merak ediyorum!
**Age of Empires'tan hiçbir haber yok maalesef. Olsa E3'te meydana çıkardı zaten. Sen iyisi mi StarCraft II'ye yönel.**
5. Online oynanacak Metin2 tarzı güzel ve ücretsiz hangi oyunu önerirsiniz? Rappelz'ı oynuyorum ancak bir zevk alamıyorum.
**Jadde! Tamam tamam başka oyun önereceğim. Mesela geçen ay dergiyi aldığına göre şahane bir Cabal Online kartın da olmuş olmalı. O zaman neden Cabal'a başlamıyorsun, değil mi?**
6. Önerdiğiniz bu oyunu aranızda oynayan kim var?
**İşte beğendiğim soru türü. "Eğer bir üst soruya "Evet" cevabını verdiyseniz, nedenini buraya yazın!" gibi bir yaklaşım. Bu oyunu kartlar gelince hepimiz oynadık bir koşu ama şimdi kimler oynuyor ben de bilemiyorum. (Söylemiyorlar.)**
7. Operation7 adında bir oyun gördüm çok hoşuma gitti. Ama oyuna kayıt olacak siteyi bulamadım, ne yapmalıyım? Bana sitesini bulur musunuz?
**Bak şu adrese giriyorsun: op7.netgame.com. Orada solda kocaman "Free Sign Up" yazıyor, ona basıyorsun ve kayıt işlemi başlıyor.**

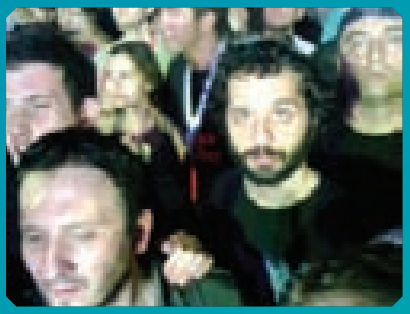
Bence konsol yoluna sapmalısın çünkü PC'ye çıkan oyunlar artık gerçekten had safhada "devşirme" oluyor

8. Mersin'de oturuyorum. Dergide serbest yazar olabilir miyim? Hobi olarak; maaş istemem.
**Mersin'de oturarak da serbest yazar olunabiliyor, evet. Fakat serbest yazar alımını belirsiz bir tarihe kadar durdurduk şu an için.**
9. Treyarch'ın oyunu olan Call of Duty: WaW'ın oynanış sistemi beni hasta etti. Ön yargılıyım yeni oyunlarına çünkü karamsar bir yapıları var. Black Ops da öyle olursa oynamayacağım. Ne düşünüyorsunuz bu konuda?
**Black Ops büyük ihtimalle daha çok Modern Warfare'a yakın olacak o yüzden Black Ops'u denemekten kaçınma.**
Sorularım bu kadar. LEVEL'a devam.
*Enes Mehmet KARAMANOĞLU*

### HAYAT BİR LEVEL ASLINDA!

Merhaba Tuna Abi ve LEVEL ahalisi, nasılsınız? Umarım iyisinizdir çünkü tartışmasız Türkiye'nin hatta bana göre dünyanın en kaliteli oyun dergisi sizsiniz. Böyle bir dergiyi nasıl çıkartıyorsunuz, nasıl böyle harika ötesi oluyor bilmiyorum ama lütfen devam edin. Şimdi sorularıma geçeyim.
1. Ben 13 yaşında bir oyunseverim. Okuduğum ilk ve hiç bırakmayacağım bir dergisiniz. Ben geçenlerde Asus N61JQ model bir laptop aldım ve özellikleri gayet güzel fakat Bad Company 2, Gta IV, Just Cause 2, Assasin's Creed 2 ve yeni çıkan çoğu oyunu "high" ayarlarda takılmadan oynayamıyorum ve bu konuyu LEVEL forumlarına da taşıdım fakat hep farklı yanıtlar aldım. Gelen yanıtlardaki ana çözüm Win7 64 bit yerine 32 bit kur oldu ama kurmadan hayranı olduğum sana sorayım dedim. Sence ne yapmayalım?
**Ben sorunun 64bit Windows'tan kaynaklandığını düşünmüyorum. Senin bir şekilde ekran kartın performans sorunu yaşatıyor fakat bunun birçok nedeni olabilir. Bu soruyu bir de recep@level.com.tr'den Recep'e sormanı öneriyorum.**
2. Tuna abi, Elif abla nasıl bu kadar güzel oluyor anlamıyorum. Nasıl oluyorsa söylesin çünkü kuzenim bir kız ve çok merak ediyor, "Aslında benim de ondan aşağı kalır yanım yok" diye.
**Elif'in güzellik kürünü bana sorman da ilginç olmuş. Hemen söyleyeyim ben, tüm sırları ortaya çıksın. Elif sabah kalktığında ilk iş -20 derecede soğuk bir duş alır. Hemen ardından vücut losyonu olarak hazırladığı papaya-guava özünden hazırlanmış kremi kaşık kaşık yer ve ardından da kafasını derin dondurucuda bekletir. Bana öyle dedi en azından...**
3. Çok araştırdım ve yukarıda da belirttiğim gibi Asus N61JQ model bir notebook aldım. Sizce iyi mi yaptım? Bence ileriye yönelik bir yatırım yaptım çünkü ATi Radeon Hd 5730 Directx11 desteğine sahip bir kart ve i7 işlemci gayet güzel.
**Bence aldığın laptop gayet iyi. Güle güle kullan. Arada bize de ver, tatile falan çıkarken yanımızda götürelim!**
4. Bazen oyun oynarken bir anda masaüstüne dönüyor ama oyundan çıkmıyor; bu neden kaynaklanıyor olabilir?
**Bunun nedeni de sinir bozucu bir programın arka planda çalışıp olay çıkartması olabilir. Misal Avira Antivir virüs programının belirli aralıklarla çıkarttığı bir reklamı var; o maşallah her şeyi ittirip en öne geçiyor terbiyesiz.**
5. Battlefield Bad Company 2 bence muhteşem bir oyun, adeta bir şaheser. Çoğu kişi MW2 daha iyi diyor ama o kısa oyun süresiyle BC2'nin yanında rafa kaldırılmakla kalınır. Sizce Bad Company 2'nin bir devam oyunu gelir mi?
**Devam oyunu gelebilir ama ondan önce BC2: Vietnam geliyor zaten. Ona bir göz at.**
6. Ben bir PS3 sahibiyim ve oyunlarını online ortamlarda oynamaktan çok zevk alıyorum. Biz bir yazlık aldık ve orada kablosuz internet var. Online oynayabilmek için neler yapmam lazım?
**PS3, yazlık, kablosuz internet... Kulağa hoş gelen kelimeler bunlar Burak. Online oyun oynamak için öncelikle o yazlığın havuzuna (Kesin vardır.) bizi davet etmen gerekiyor. Böylece hem bizle tanışmış olacaksın, hem de internet ayarlarını biz yapacağımız için bunu da aradan çıkartacaksın. Şaka bir yana, yapman gereken pek bir şey yok. Kablosuz internet aktifken PS3'ü aç, kablosuz ağları bul seçeneğiyle çevredeki kablosuz ağları bul, içlerinden sizinkini seç, şifreyi gir, oyuna başla.**
7. Hayatım boyunca en çok istediğim şeyler Fırat Abi'yle FIFA ya da PES'de atışmak, Şefik Abi'yle oyun incelemesi yapmak, seninle oyun oynamak, Ertuğrul Abi'yle FRP muhabbeti yapmak, Emre Abi'yle WoW konuşmak ve Elif Abla'yla görüşmek. Bunları yapmanın çok zor olduğunu biliyorum fakat hayali bile yetiyor. Peki siz ne düşünüyorsunuz bir gün olabilir mi?
**Bunların olması bir hayal değil aslında. Katıldığımız fuarlarda, turnuvalarda bunları yapma olanağı yakalayabilirsin. Bu tip durumları dergide veya internet sitemizde duyuruyoruz zaten.**
8. GoW 3'ü pek sevmiyorum bu yüzden arkadaşlarım tarafından sürekli ağır eleştiriler alıyorum şunun gibi: Oğlum sen oyun oynadığını mı sanıyorsun? Sen oyun oynama! GoW oynamadan ölünür mü?! Sizce de biraz saçma değil mi? Sonuçta Kratos'u sevmiyorum; bu kadar.
**Ne?! GoW 3'ü sevmiyor musun? Sen kim olduğunu sanıyorsun Burak!!! Şaka şaka, bu büyük bir sorun değil. Misal ben de Half-Life'tan pek keyif almadım, alamıyorum, herkes bana deli muamelesi yapıyor. Olur böyle şeyler; kulak asma.**
Tuna Abi biliyorum seni çok yordum ama hep bu yazıyı yazıp sizin cevapladığınızı, hatta yayımladığınızı hayal ettim. 26 Temmuz doğum günüm; okursan, hatta cevaplarsan, üstüne bir de yayımlarsan emin ol dünyanın en mutlu insanı o an ben olacağım ve bu benim doğum günü hediyem olacak. Her şey bir yana lütfen bu dergiyi çıkartmaya devam edin çünkü emin olun biz okuyucularınızı çok mutlu ediyorsunuz.
**O zaman geçmiş doğum günün kutlu olsun! Bizi takip etmeye devam et.**
*Burak ARSLAN*

### METAL SLUG TUNA



Ah Tuna, vah Tuna; tamam bu kadar sevimli olup üstüne metal dinlemen sorun değil ama Sonisphere'e gidip orada kimliğini bu şekilde belli etmene ne demeli... Yanındakileri görmüyor musun?! Herkes en sert halini bürünmüş, herkes pogoyla birbirini öldüresiye savurmak için hazır. Biraz çatsana kaşlarını... Ha bu arada kapuşonlu hırkan burada kalmış, "Kaybettim" diye panik yapma.

### PS3'E OYUN

Merhaba LEVEL ahalisi ve Tuna Abi. Nasılsınız? İyisinizdir inşallah. Uzatmadan sorularıma geçiyorum.
1. Uncharted serisinin devamı gelecek mi? Gelecekse ne zaman gelir?
**Bu konu hakkında bir açıklama olmamasına rağmen, geleceğini tahmin ediyoruz. Bence 2012'de...**
2. Ben Heavenly Sword'a bayıldım. Özellikle Kai ile oynarken konsolu sağa sola hareket ettirerek oku yönlendirmemiz... Siz ne düşünüyorsunuz?
**Heavenly Sword'a başlamak için biraz geç mi**

## LEVEL OFİSİNDEN BİR GÖRÜNTÜ...

Emre WoW'a gömülmüş, Şefik ve Fırat FIFA'da kapışıyorlar, Elif de APB'de Enforcer'ların peşinde... İşte size tipik bir LEVEL günü. Bu günü, oyuna bu kadar güzel bir şekilde aktardığı için buradan Alper Yazgan'ı tebrik ediyoruz.

**kaldın acaba... "Geç olsun da güç olmasın" demişler ama sen bazı işleri güç yapıyor gibisin. Yani bir oku kontrol etmek için neden konsolunu kaldırıp sağa-sola iteliyorsun? Acaba gamepad mi demek istedin. Evet öyle olmalı... Heavenly Sword iyi oyundu da biraz tutuktu. Kızcağızı zıplatamıyorduk bile. Zıplamayan kız mı olur?!**

3. Bana bir PS3 oyunu alınacak. Bana Heavenly Sword'a benzer bir oyun önerir misiniz?

**Hemen öneriyorum: Devil May Cry 4, Darksiders veya Bayonetta.**

4. Heavy Rain nasıl bir oyun? Ben bilmiyorum da. (İçinde korku var mı?)

**Heavy Rain bence çok iyi bir oyun. Yeni nesil adventure oyunu olarak tarifleyebiliriz. Korku öğeleri pek yok, onun yerine polisiye bir roman gibi ilerliyor. Ben olsam alırdım. (Aldım zaten.)**

5. Sizce Crysis 2 nasıl bir oyun? PS3'e alınacak kadar değerli ve güzel mi?

**Crysis 2 iyi bir oyun olacak ve PS3'e alınacak kadar da değerli olacak. Emin olabilirsin...**

Sorularım bu kadar. Eğer cevaplarsanız çok sevinirim. Eğer yayımlarsanız daha da çok sevinirim.

Sağ olun. Sevgiler.

*Ege BAYRAKTAR*

### TAVSİYEYE İHTİYAÇ

Öncelikle merhaba. Benim kafamı kurcalayan bir kaç sorum var; birçok kişiye bu soruları sordum ama malesef tam ve net olarak cevaplar alamadım. Sizden alacağımı umuyor, soru faslına geçiyorum.

1. Ben yeni PS3 Slim 120 GB aldım. Tabii ki yeni aldığım için üstünde özenle duruyorum. Bu cihazlarda sarı ışık sorunu görülür mü acaba? Görülürse nasıl bir çözümü olabilir?

**Sarı ışık problemi, Xbox 360'da görülen kırmızı ışık probleminden çok daha nadir görülen bir problem. Yani bir kamera alıp bunun bozuk çıkması gibi bir şey. (Başıma geldi.) Böyle bir problem başınıza gelirse de PS3'ü Türkiye'den aldığınız için garanti kapsamında değiştirebilirsiniz.**

2. Ben PS3 alırken bir de beni oyalaması için FIFA 10 aldım. Çünkü alırken aklıma pek oyun gelmedi. Benim oyun alırkenki sorunum şu; ben insanın içini bunaltan oyunları pek sevmiyorum. Yani zombili, karanlık ortamlarda geçen oyunları... Şöyle eğlenerek oynayabileceğimiz, bir de mümkünse online özelliği olan bir oyun var mı önereceğiniz?

**Online özellikleri bulunan eğlenceli oyunlar daha çok PSN'den satın alınabiliyor. Ne var ki ülkemiz PSN üzerinden alışveriş yapmaya açık olmadığı için bunu yapamıyorsunuz. LittleBigPlanet var PS3 için online da oynanabilen; ona göz atabilirsin.**

3. Forumlarda birçok tartışma gördüm. PS3, DVD oynatınca lensin ömrü kısalıyor diyen birçok kişi var. Sizce bu doğru mu? Rahatlıkla DVD oynatabilir miyim?

**Benim böyle bir problemden haberim yok. Benim oynatmadığım DVD, Blu-Ray kalmadı ve kaç senedir kullanıyorum aleti...**

Sorularımı cevaplarsanız çok sevinirim. Çünkü uzun zamandır cevaplarını aradığım sorular. Şimdiden teşekkürler.

*Metehan ŞENER*

### FIFA 10'A OYUNCU ARANIYOR

Selam Tuna Bey ve sevgili LEVEL çalışanları. Yıllardır derginizi düzenli olarak bıkmadan, usanmadan takip eden birisiyim. Umarım mesajımı yayımlarsınız. Sorularıma geçeyim.

1. Ben Xbox 360 ve Full HD bir LCD TV sahibiyim. Daha önce PS3'üm vardı ve HDMI girişi sayesinde süper bir görüntü elde ediyordum ama şu an Xbox'dan görüntü olarak tam verim alamadım. Bildiğim kadarıyla Xbox'ın da görüntü kaitesi en az PS3 kadar iyi. Acaba ayarlarını mı iyi yapamadım sizce?

**PS3'ün görüntü kalitesiyle, Xbox 360'ın görüntü kalitesi, oyundan oyuna değişmek üzere çok az bir farka sahip. Eğer HD kalitesinde görüntü alamıyorsan, bir ihtimal sistem ayarlarında çözünürlük düşük kalmıştır. (System Settings.) Bu değilse, bağlantı olarak kompozit yerine standart bir bağlantı yapmış olabilirsiniz. (HDMI olmadığını varsayarak söylüyorum.)**

2. Ben eşimle sürekli Bomberman live oynuyorum ve gerçekten çok eğlenceli oluyor. Acaba bu oyun gibi iki veya daha fazla kişinin oynayabileceği arcade oyunlar önerebilir misiniz?

**Worms: Armageddon 2 var mesela Fırat deli gibi oynuyor. Onun dışında Metal Slug XX önerebilirim.**

3. Gears of War hastasıyım ve iki oyunu da defalarca bitirdim. Bu oyun kadar iyi bir aksiyon TPS oyunu söyler misiniz?

**Gears of War kadar iyi bir aksiyon oyunu zor bulunuyor aslına bakarsanız. Quantum Theory geliyor aslında o beklenebilir ama bu arada Transformers: War for Cybertron veya Batman: Arkham Asylum oynamaktan zarar gelmez.**

4. Son sorum da (Daha doğrusu ricam.) şöyle: FIFA 10 online oynuyorum ama farkla öne geçtiğimde maalesef rakiplerim oyundan çıkıyor. Yenilse de oyundan çıkmayacak FIFA'cılar beni ekleyebilir mi acaba? Nick'im megaturap. Umarım mesajımı yayımlarsınız. Sizleri çok seviyoruz...

*Ömür TURAP*

### KURAK YAZ GÜNLERİ

Selam Tuna Abi ve LEVEL ahalisi. Dokuz aydır takip ettiğim ve beğendiğim LEVEL dergisine sonunda bir e-posta atmaya karar verdim. Bu postayı yazana kadar sorularımı biriktirmiştim. Bu yüzden size nasılsınız diye halinizi soruyor ve uzatmadan sorularıma geçiyorum.

1. Tuna Abi benim Xbox 360'ım ve PSP'im var. Bunların yanına bir de PS3 koymayı düşünüyorum. Bunun tek sebebi ise PS3'e özel çıkan oyunlar. Sence PS3'e çıkan özel oyunlar için PS3 almalı mıyım?

**Bunların yanına bir PS3 koymak, elindeki paranın ne kadar olduğuna bakar. Misal şu an altın çatallarla yemek yiyorsan, PS3 değil, konsol üssü kurabilirsin oraya. Eğer çok sıkışıp borç harç bir PS3 alacaksan, o kadar zorlamaya gerek yok fakat daha rahat bir konumdaysan, PS3'e özel oyunlar için alabilirsin PS3.**

2. PS3'lerde sarı ışık hatası varmış. Bu hata PS3 slim modelle bitti mi?

**O hata zaten çok ender görülen bir hastalık. Slim'lerde görüldüğünü duymadım.**

3. Tuna Abi Halo Reach, Mafia II ve Assasin's Creed: Brotherhood'tan çok umutluyum. Senin bu oyunlar hakkında düşüncelerin neler?

**Halo pek umrumda olan bir seri değil, yorum yapamıyorum. Mafia II için aşırı heyecanlıyım ve Assassin's Creed: Brotherhood'un bir önceki oyundan iyi ve multiplayer özelliklerinin başarılı olması için her gün dua ediyorum.**

4. Mafia II PC kullanıcılarına özel 3D geliyormuş. Oyunu 3D oynamak için sadece 3D gözlük almamız yeterli olacak mı?

**Olacaktır ama o 3D ne kadar 3D olur, orasını bir sonraki cevabımda görebilirsin.**

5.Tuna Abi son günlerde filmler, oyunlar da 3D'ye yavaş yavaş geçiş yapıyor. Firmaların 3D'ye geçme sebebi sence ne olabilir?

**İşte 2010'un yalanı 3D teknolojisi! Büyük bir abartma ve gereksizlik üzerine kurulmuş bir teknoloji 3D. Hepsi satışları artırmak, cebimizdeki parayı almak için. Misal IMAX ile birlikte ülkemize yüzyıllar önce gelen 3D teknolojisi, yeni bir haltmış gibi artık her türlü filme uyarlanıyor ve iki tane ok üstümüze geliyormuş gibi olduğu için biz de heyecanlanıyoruz. Sonra gözlerimiz ağrıyor, ekranda olan bitenin bir kısmını kaçırıyoruz. Hiçbir şey anlamıyorum 3D teknolojisinden.**

6. Metro 2033'ü oynadım ama vuruş hissiyatı yüzünden pek sevemedim oyunu. Ne var ki hikayesi yüzünden kitabını okumaya karar verdim. Doğru mu yaptım?

**Çok doğru yapmışsın. Kitap oyundan katbekat iyi. Bitirince Metro 2034'ü de alırsın. Eğer Türkçe versiyonunu bekliyorsan konuyla ilgili haberleri bizi takip ederek öğrenebilirsin.**

7. Machinarium'u çok beğendim. Daha yeni oyunu oynama fırsatı buldum ve çizimlerine bayıldım. Bu kadar küçük bir firma gerçekten mükemmel bir oyun yapmış. Senin düşüncen ne Tuna Abi?

**Machinarium gerçekten sanat eseri olarak nitelendirilebilecek bir oyun. Biz de dergice bayıldık ve dosya konusu yapmıştık birkaç ay önce. O derece...**

8. Tuna Abi şu oyun çıkmayan yaz günlerinde senden bir oyun tavsiyesi isteyeceğim. Bayonetta'yı oynamadım, oynamalı mıyım? Ve de bana bir Xbox 360 oyunu önerir misin? (Red Dead Redemption'ı oynadım ve market bölümünden yalnızca Bayonetta'yı oynamadım.)

**Bayonetta'yı bence al. Biraz anime tadında yalnız; eğer animelerden pek hoşlanmıyorsan canını sıkabilir. Ben pek bayılmasam da Alan Wake'i deneyebilirsin.**

Sorularım bu kadar şimdilik. Aslında aklımda bir çok soru var ama sizi bu yaz sıcağında yormak istemiyorum. İnşallah hep böyle güzel bir dergi çıkarmaya devam edersiniz. Bu sorularımı cevaplarsanız mutlu, yayımlarsanız da çok mutlu olacağım.

*Barışcan ÇARIKÇIOĞLU*

Sarı ışık problemi, Xbox 360'da görülen kırmızı ışık probleminden çok daha nadir görülen bir problem

"Rappelz Resurrection tüm oyunseverlerden tam not alıyor!"
*Level Dergisi, 2010*

LEVEL
EN ZENGİN PET SİSTEMİ

# Ücretsiz Oyna, En Hızlı Büyüyen Türk Topluluğuna Katıl!

**ÜCRETSİZ, ÜÇ BOYUTLU, TAMAMEN TÜRKÇE ONLINE OYUN!**

Hediye Kodu

XHNH-WTWT-QF00-0001


Yeni PvP zonu


64 rakibe karşı



Gösterişli yaratıklar

Derin ve karanlık Rappelz serüveni Tüm Avrupa ile aynı anda yaşayın!

http://rappelz.gpotato.eu

gPotato

©Rappelz markası ve logosu NFlavor Corp. adına tescil edilmiştir. İzinsiz kullanılamaz.

NFLAVOR

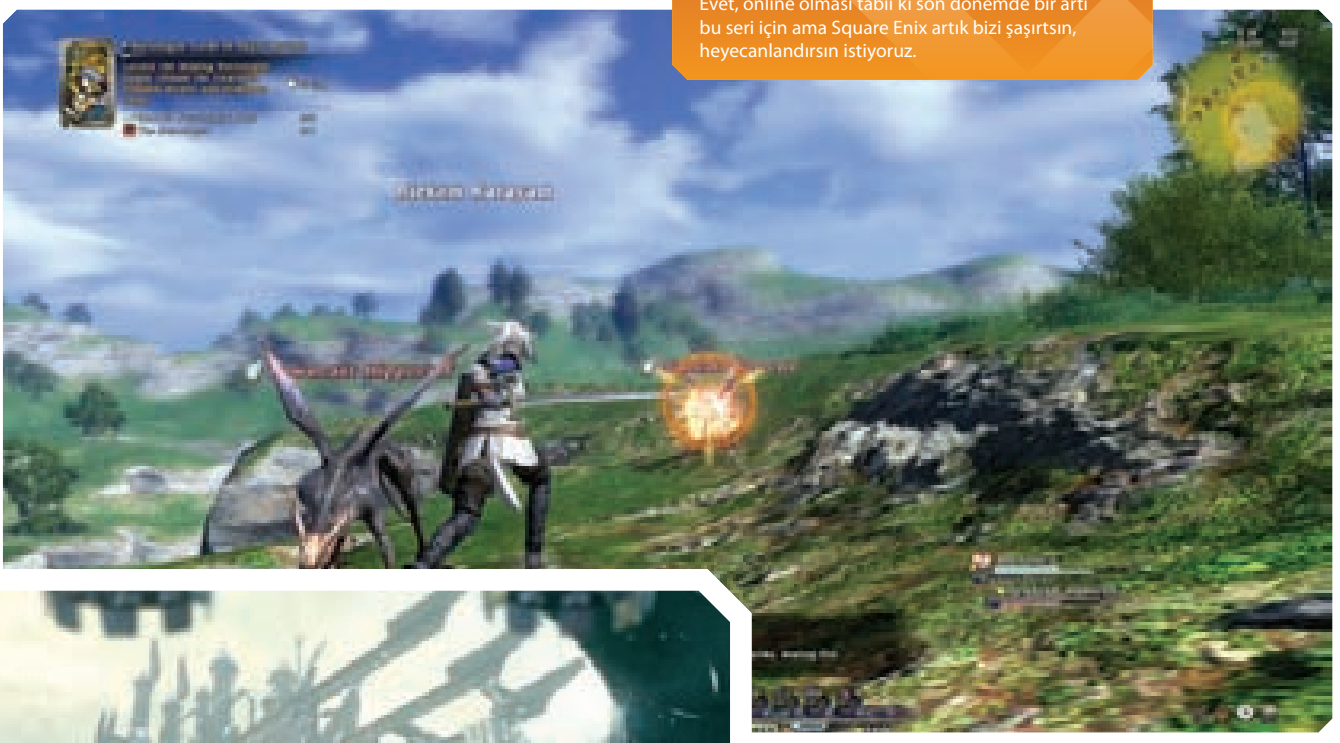
# SPLIT SCREEN

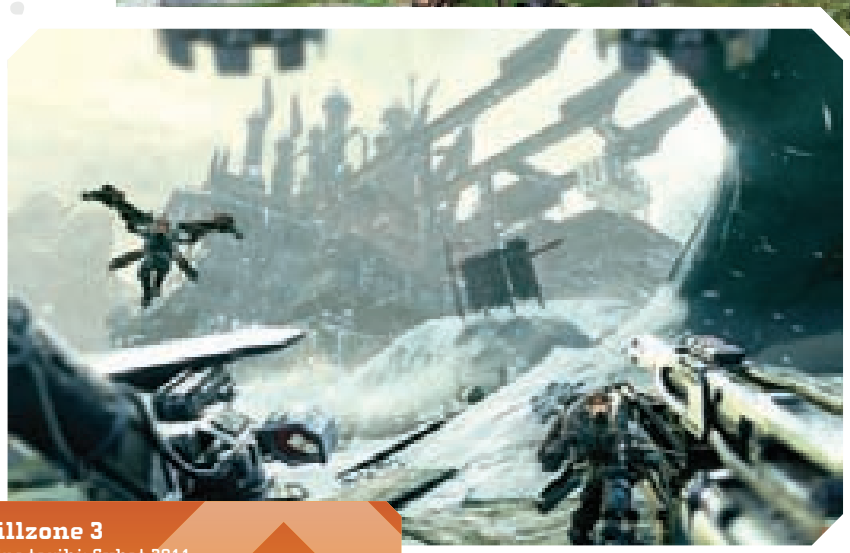
Beklediğimiz oyunların en taze ekran görüntüleri

## Final Fantasy XIV Online

**Çıkış Tarihi: 30 Eylül 2010 (PC), Mart 2011 (PS3)**

En fanatik oyuncuları bile artık bu ismi duymaktan sıkılmış olabilir. Çünkü sonu gelmiyor bu serinin. Evet, online olması tabii ki son dönemde bir artı bu seri için ama Square Enix artık bizi şaşırtsın, heyecanlandırsın istiyoruz.





## Killzone 3

**Çıkış tarihi: Şubat 2011**

Killzone serisi PS3'ün gurur kaynağı resmen. Gears of War ile kapışmalarındaki üçüncü rauntta Killzone 3 görselliği ve yenilikleriyle bir adım önde gibi görünüyor.

## Assassin's Creed: Brotherhood

**Çıkış tarihi: 16 Kasım 2010**

Dexter? Hayır, bildiğiniz Assassin's Creed. Multiplayer özelliklerin ilk defa dahil edileceği Brotherhood'un en son yayımlanan ekran görüntüsünde rakiplerimizi çok "farklı" yollarla etkisiz hale getirebileceğimizi görüyoruz.

# WiROFON'la iPod touch telefon oldu!

- 8 GB kapasite
- 3.5 inç geniş ekran
- 30 saate kadar ses çalma, 6 saate kadar video oynatma
- Çoklu dokunmatik ekran özelliği
- Wi-Fi teknolojisi ile internette gezinme şansı

iPod touch ayda sadece 19,90 TL taksitle!

Her ay 1000 dk. bedava!

## Türk Telekom gençliğin hizmetinde!

WiROFON'la, iPod touch gerçekten telefon oldu. Artık internet olan her alanda, sen de aç WiROFON uygulamasını, ev telefonundan konuşur gibi konuş. Tüm arkadaşlarını rahat rahat ara, her ay şehir içi veya şehirlerarası tam 1000 dakika bedava konuş. Eğer Ev Avantaj Tarifeleri'ndeysen cepleri de çok ucuza, 6,5 kuruşa ara. Şimdi bu büyük fırsatı kaçırma, hemen Türk Telekom Ofis veya Bayileri'ne koş, ayda sadece 19,90 TL taksitle WiROFON'lu iPod touch'ı kap.

TÜRK TELEKOM

444 1 444 TURKTELEKOM.COM.TR

Kampanya stoklarla sınırlıdır. Bedava dakikalar yıl sonuna kadar geçerlidir; ilk 300.000 kişi ile sınırlıdır; GSM aramalarında kullanılmaz; şehir içi ve şehirlerarası görüşmelerde kullanılabilir; sonraki aya devredilmez. GSM ücretlendirmesi sadece Türkiye'deki aramalar için geçerlidir; çağrı merkezi aramalarını kapsamaz. Wirofon kullanmak için mikrofonlu kulaklık gerekir. Kampanya için 24 ay abonelik taahhüdü verilmelidir.

Fotoğraf: Adem Başaran

# LEVEL LİGİ

LE-VİD! VİDEOSU LEVEL DVD'DE!

## Ay **13**
## Oyun **NBA LIVE 10**
## Platform **Xbox 360**

NBA'de zorlu bir sezonu geride bıraktık ve birçok yıldızın parmakları boş kalırken, Kobe Bryant'ın yüzük koleksiyonu zenginleşmeye devam etti. Ne LeBron, ne Wade, ne Pierce, ne de Howard buna dur diyemedi. Sezon bitince heyecan bitti mi? Hayır. Sezonun son dönemini ve sonrasını meşgul eden LeBron da kararını sonunda verdi ve krallıktan ikinci adamlığa terfi ederek sıcak güney sahillerine doğru yol aldı. Şampiyon belli, kaybedenler belli ama bu heyecanı bir kez de biz yaşayalım istedik, zorluk seviyesini de arttırmak adına NBA 2K10'u değil, NBA Live 10'u konsolumuza yerleştirip parkelere doğru yol aldık. Sizce şampiyon kim olacak? Boston Celtics mi, Cleveland Cavaliers mı, Los Angeles Lakers mı, San Antonio Spurs mü? Cevabı hem bu sayfalarda, hem de LEVEL DVD'deki LE-VİD! videosunda!

### Puan Durumu

| İSİM | BU AY | TOPLAM |
|---|---|---|
| Şefik | 10 | 109 |
| Emre | 6 | 87 |
| Fırat | 8 | 77 |
| Elif | 5 | 76 |
| Ertuğrul | 0 | 5 |

# “Bir tanesi de girmesin be kardeşim!” - Fırat

1

Çekilen kuralar sonucunda NBA finallerine çıkacak olan ilk takımı Boston Celtics vs Los Angeles Lakers maçı belirleyecekti. Sırtını Kevin Garnett’e dayayan Fırat, karşısında maç öncesi üçlük antrenmanı yaptığı gözden kaçmayan Emre’yi buldu. Maçın başında ilk şutlarında isabet bulan Emre, maçın devamında zorlanınca Fırat maça ağırlığını koydu ve çekişmeli geçen maçı 29 - 27 kazanmayı bildi.

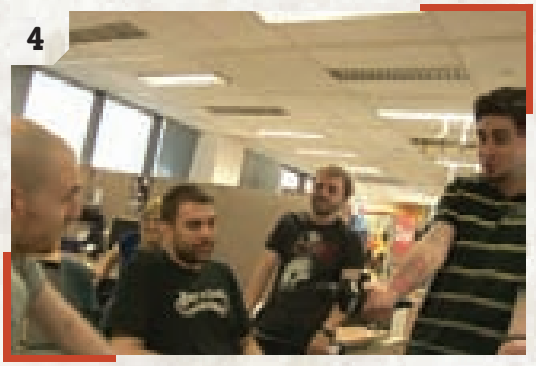
2

Finalde Boston Celtics’in rakibi olmak için Cleveland Cavaliers ve eski şampiyonlardan San Antonio Spurs karşı karşıya geldi. Maça LeBron’un da katkısıyla favori başlayan bendeniz, maç boyunca üstün oyunumu sürdürdüm ve bu da Elif’in oyuncularıyla problemler yaşamasına, en sonunda da disiplinsizliğe sebep oldu. NBA yönetimiyse maçın skorunu 30 - 17 olarak kayıtlara geçti.

3

Şampiyonluk için mücadele edecek takımlar belli olduğuna göre bir üçüncülük / dördüncülük maçı yapılması şarttı. Bir tarafta finali kıl payı kaçıran Emre, diğer tarafta motivasyon problemleri yaşayan Elif. Tüm motivasyon problemlerine rağmen maça hızlı giren ve üst üste basketlerle Lakers’ı yıldıran Spurs, maçın sonuna doğru yine disiplin problemleri yaşayınca Lakers’a boyun eğdi.

4



İşte büyük final! Son yıllarda basketbol severlerin sıkı bir şekilde takip ettiği final yeniden gerçekleşti ve Fırat ile karşı karşıya geldik. Bu büyük rekabetin galibini önceden kestirmek mümkün değildi. Ben top çevirmek ve doğru adamı bulmak, Fırat ise Kevin Garnett’i verimli kullanmak için çaba sarf ettik ve bir ara farkın açılmasına rağmen son anları oldukça çekişmeli geçen maçı 27 - 22 kazanmayı bildim.

Şefik Akkoç

## Oyuncular

### Elif

Oyuncu: **Tony Parker**
Şehir: **San Antonio**
Takım: **Spurs**
Bahis: **15.00**

### Emre

Oyuncu: **Kobe Bryant**
Şehir: **Los Angeles**
Takım: **Lakers**
Bahis: **10.00**

### Fırat

Oyuncu: **Kevin Garnett**
Şehir: **Boston**
Takım: **Celtics**
Bahis: **2.75**

### Şefik

Oyuncu: **LeBron James**
Şehir: **Cleveland**
Takım: **Cavaliers**
Bahis: **2.50**

## Ayın Galibi

**YOK ARTIK ŞEFİK!**

10 PUAN

Oyunun NBA 2K10 değil de NBA Live 10 olması beni tedirgin etmişti ama ne yapayım, sahaya çıkınca akan sular duruyor!

# Alienware Turnuvaları

## Onlar aramızdaydı...

Geçtiğimiz ay LEVEL ekibi İstanbul'un çeşitli bölgelerine ışınlandı. Evet, bir Alienware gemisi (Alienware Area51 ALX olması muhtemel.) onları aldı ve bu bölgelere boca etti. Beni de Ankara'daki MediaMarkt'a attı, birçok turnuva katılımcısının ortasında buldum kendimi.

### Gezegenin en güçlüsü

Önce LEVEL Online websitesinde haberlerle duyurduk onların artık aramızda olacağını. Haberlerin ardından www.onlarartikaramizda.com websitesi yayına geçti. Alienware'in ruhunu yansıtan ve Alienware ürünleriyle ilgili her türlü bilgiye ulaşılabilecek bu site ile oyuncuların neyle karşılaşacağının sinyallerini vermiş olduk. Alienware M11x ödüllü birtakım turnuvalar gerçekleşecekti ve turnuvalarda ilk üçe giren herkes bir şeyler kazanacaktı. Yorumlar yağdı, mail'lar aktı. Herkes bu turnuvalarda olacağını bir şekilde belli ediyordu.

Tarih 26 Haziran'ı gösterdiğinde Fırat ve Şefik Beylikdüzü'nde yerlerini aldı. Beşiktaş'ta ise Ertuğrul beklemekteydi. Ben evimde yayılmış oturuyordum, Emre ise bir sonraki günü maçlarına hazırlanıyordu. (Oturarak.) Katılım iyiydi, oyuncular coşkuluydu. MediaMarkt'a kurulan Alienware standı, herkes tarafından ilgiyle karşılanıyordu. Oyuncular iki adet M11x'te yarışıyor ve kazanma ihtimalleri olan bu bilgisayarları da test etmiş oluyordu. Tüm maçlar ise büyük bir LCD ekrandan izleyicilere aktarılmaktaydı. Beylikdüzü ve Beşiktaş'ın birincileri M11x'leri evlerine götürürken, ikinci olanlar altı aylık LEVEL Dergisi aboneliği ve üçüncü olanlar da birer adet Need for Speed: Shift oyunu kazandı. Aynı zamanda büyük turnuva öncesi yapılan mini turnuvalarda da dereceye giren oyuncular, NFS: Shift oyunu kazanma şansı yakaladı. Bir sonraki gün Ümraniye'de gerçekleşen turnuvada ise Emre bulunuyordu. Oyuncularla tanıştı, hediyeleri armağan edilirken fotoğraflara karıştı ve LEVEL'ı oyuncularla buluşturdu.

Bu olanların aynısı 3 Temmuz'da Ankara'da da gerçekleşti. Ödüller aynıydı, oyun aynıydı, bilgisayarlar da aynıydı. Ama bir fark vardı; orada ben vardım! Koskoca Tuna Şentuna! Şaka bir yana, turnuvaların Ankara ayağı da gayet eğlenceli geçti. Neredeyse hiçbir aksaklık yaşanmadı, sağ olsun Burak Tuna her türlü sorunu

saniyesinde çözdü. Kentpark AVM'de yer alan MediaMarkt'ta oyuncular saatler süren turnuvalarda hem eğlendi, hem de kazandı.

Turnuvaların Mersin ayağında da Alienware'e ve turnuvaya karşı ilgi gayet iyiydi.

### Uzaylılar

Biraz da Alienware bilgisayarlarından bahsedelim. Ülkemizde satışa sunulan üç modelden M11x, 11.6"lik ekranıyla, her zaman yanınızda taşıyabileceğiniz bir mikro-uzay üssü hissiyatı veriyor. Core2Duo işlemci, 4 GB Bellek ve 1 GB'lık GT 335M nVidia ekran kartıyla her türlü oyunu rahatlıkla oynayabileceğiniz bu sistem, Alienware turnuvaları sayesinde şanslı bir kısım oyuncunun evinde kendine yer edindi bile.

Alienware M17x, büyük ihtimalle piyasadaki en güçlü dizüstü bilgisayar. i7 işlemci, 6GB Bellek, 1GB'lık ATi Mobility Radeon HD 5870 ekran kartı ve 1TB'lık sabit diskiyle her oyuncunun hayallerini süsleyecek derecede muazzam bir alet.

Mobil bir hayat sürmeyenlere yönelik hazırlanan Area51-ALX de M17x'in tüm özelliklerine sahip fakat ekran kartı olarak nVidia GTX285 kullanıyor. (Daha iyisi olabilirdi bence.)

Tüm bu bilgisayarların ortak bir özelliği de tasarımları. Şöyle ki Alienware, kasalarda ve dizüstü modellerinde bir uzaylı ürünü olduklarını sergileyecek tasarımlar kullanıyor. Böylece bilgisayar kasanız bir kutu olmaktan çıkıp dekoratif bir ürüne dönüşüyor.

### İstilanın sonu

Katılımın ve coşkunun yerinde olduğu, hediyelerin oyuncuları son derece mutlu ettiği, "fairplay" çerçevesinde geçen oyunlar sayesinde arbede yaşanmayan turnuvalar geçidi, geçtiğimiz iki ayın en iyi olaylarından biriydi. Emeği geçen herkese teşekkürlerimizi sunuyor ve M11x'leriyle doyasıya oyun oynayan arkadaşlarımızı da bir kez daha tebrik ediyoruz. Unutmayın; onlar artık aramızda... **Tuna Şentuna**

# Starcraft II oynuyoruz

## Temmuz ayının bombası **Starcraft II** için toplanıyoruz

Sabırsızlıkla beklenen ve 27 Temmuz'da piyasaya sürülen Starcraft II: Wings of Liberty için Electro World ile ortak bir etkinlik gerçekleştiriyoruz. 14 Ağustos tarihinde, hava ve saha koşullarının güzel olmasını umduğumuz Cumartesi gününde, Electro World'ün Bakırköy Capacity alışveriş merkezindeki mağazasına konuk oluyoruz. Neden mi? Çünkü biz orada olacağız, LE-ViD! ekibi orada olacak, Starcraft II: Wings of Liberty orada olacak ve hep beraber oyunun multiplayer modunu test edip mücadele edeceğiz. LE-ViD! ekibinin çekim yapacağı etkinliğe herkes katılabilir; üstelik yapılacak mini turnuvalarda galip gelenler de Starcraft II: Wings of Liberty'nin Collector's Edition'ını kazanacaklar. Daha birçok hediye ve bol bol LEVEL dergisinin dağıtılacağı etkinliği sakın kaçırmayın. **Şefik Akkoç**

# Xbox 360 Slim geldi!

## Xbox 360'ın "ince" versiyonu **Xbox 360 Slim** Türkiye'de...

Ülkemizdeki oyuncuların en büyük şikayetlerinden biri de Xbox 360'a ulaşamamak ama neyse ki bu derde çare bulmak için harekete geçen kuruluşlar var. Electro World mağazalarında 1 Ağustos'tan itibaren satışa sunulan Xbox 360 Slim, Wi-Fi desteği ve 250 GB sabit disk kapasitesi ile ön plana çıkıyor. Avrupa'da 16 Temmuz'da satışa sunulan konsolun sadece iki hafta gibi kısa bir sürede ülkemize giriş yapmasıysa bizim açımızdan önemli bir gelişme. Xbox 360 Slim'in dikkat çeken bir diğer detayıysa "Whisper Quiet" özelliğiyle fısıltıdan bile daha sessiz çalışıyor olması. Tüm bu özellikleri ve vaatleri kendiniz test etmek ve gözlemlemek istiyorsanız, derhal bir Electro World mağazasına uğrayın, simsiyah ve şık tasarımıyla dikkat çeken Xbox 360 Slim'lerden birini kapın. **Şefik Akkoç**

# Bilim Fuarı

## Şişli Belediye'sinden **Bilim Fuarı** etkinliği

Bilim Merkezi'nde 7 - 13 yaş arası gençlere yönelik olarak düzenlenen Yaz Bilim Okulu programı, 21 Haziran'da başladı ve 3 Eylül'e kadar devam edecek. Haftalık ya da iki haftalık olarak seçilebilen, hafta içi her gün 10:00 - 17:00 saatleri arasında devam edecek olan programda katılımcılar, bilim ve sanat alanında pek çok uygulamalı atölye ve geziye katılma imkanı buluyorlar. Bu önemli ve yararlı etkinlik hakkında detaylı bilgi almak için 0 212 266 00 46 numaralı telefonu arayabilir ya da info@bilimmerkezi.org.tr mail adresine mail gönderebilirsiniz. **Şefik Akkoç**

# SINIRSIZ MÜZİK BU TELEFONDA!

AVRIL LAVIGNE
BRITNEY SPEARS
MICHAEL JACKSON
DIDO
PINK
SHAKIRA

**Sony Ericsson W715**'ini Vodafone'dan al,
Sony müzik kataloğundaki tüm yabancı şarkıları
Vodafone live!'dan 6 ay boyunca sınırsızca indirme hakkı senin
olsun. Üstelik arkadaşlarınla parti havasına girmen için hoparlör
ve bir yığın başka hediyeyle birlikte.

**www.neistersenistebenden.com**

- Her ay 20 TL yükleyenlere 200 TL'den 3 ayda Vodafone'lularla toplam 600 TL konuşma
- Kutudan çıkan şifreyi gönderenlere 3 ay boyunca Vodafone'lularla 1000 SMS
- 3 ay boyunca geçerli 1 GB internet
- Müziklerini saklaman için 4 GB hafıza kartı

NE İSTERSEN İSTE BENDEN

Sony Ericsson

vodafone

Kampanya sadece mevcut ve yeni ön ödemeli bireysel abonelere yöneliktir. Aboneler, ön ödemeli tarifeler içinde (Hesabını Bilen Tarife hariç) istedikleri tarifeyi seçebilirler. Kampanya dahilindeki cihazı alan aboneler 3 ay (90 gün) boyunca minimum her 20 TL ve üzeri yüklemelerinde Vodafone içi 200 TL hediye konuşma kazanacaktır. Kutudaki şifrenin 1001 kısa mesaj numarasına gönderilmesini takiben, aboneler 28 Şubat 2011 tarihine kadar Vodafone live!'daki şarkılardan sadece Sony Müzik kataloğundaki şarkıları sınırsız indirme hakkı kazanacaktır. Müzik indirmek için gerekli link şifrenin gönderimini takiben aboneye SMS ile gelecektir. Şifreler tek kullanımlıktır. Kutudaki şifrenin 1001 kısa mesaj numarasına gönderilmesini takiben 90 gün vadeli 1000 şebeke içi SMS kazanılacaktır. Kampanyaya dahil olan aboneler herhangi bir TL yüklemesi yapmadan sadece bir kere 90 gün vadeli 1 GB data kazanacaklardır. Kullanım limiti dahilinde aboneler yurtiçi WAP ya da diğer internet sitelerine bağlantı kurduklarında ekstra ücretlendirilmeyecektir. Aboneler şifre gönderimiyle kazanılan ücretsiz şarkı haricindeki diğer içerik hizmetleri için ücretlendirilecektir. Hediye TL konuşma süresi 30 gün boyunca geçerlidir. Bu süre içinde kullanılmayan hediye TL'ler iptal edilecektir. 30 gün içerisinde yapılan 20 TL ve üzeri tüm yüklemelerde sadece bir kere hediye 200 TL konuşma kazanılır. Kampanya kapsamındaki aboneler en fazla 600 TL Vodafone şebeke içi hediye konuşma kazanabileceklerdir. Kampanya kapsamındaki abonelerin kazanmış oldukları 200 TL değerindeki şebeke içi hediye liralar 40 kuruş üzerinden ücretlendirilecektir, ücretlendirme periyodu 60 sn'dir. Kampanya kapsamında abonelerin şebeke dışı görüşmelerinde ve hediye olarak verilen süreyi aşmaları durumunda, görüşmeleri Vodafone tarafından seçmiş oldukları tarife üzerinden ücretlendirilecektir. Hediye olarak verilen liralar ve SMS'ler üçüncü şahıslara transfer edilemeyecektir. TL transferi veya promosyon olarak kazanılan hediye TL, 200 TL konuşma kazanımı için geçerli sayılmayacaktır. Kazanılan hediye TL'ler özel servis numaralarına doğru olan aramalarda kullanılamaz. Hediye TL'ler sadece yurtiçindeki şebeke içi görüşmeler için geçerli olacaktır. SMS gönderimi ve data kullanımları (ilk 90 gün içerisinde verilen data kullanım süresinin dolması/bitmesi durumunda) seçilen tarife üzerinden ücretlendirilecektir. Hattın iptal olması, numara taşıma yoluyla başka operatöre taşınması veya abonenin faturasız bir hattan faturalı bir hatta geçiş yapması halinde hediye TL/data kullanımı iptal edilecektir. Hesabını Bilen Tarife haricindeki tüm faturasız geçişlerinde abone kampanyada yer almaya devam edecektir. Hesabını Bilen Tarife geçişlerinde abonenin daha önceden kazanmış olduğu hediye TL hesabına aktarılacaktır, fakat hediye TL'lerin tamamlanması ile birlikte abone kampanyadan çıkarılacak ve hediye TL kazanma hakkı sona erecektir. Bir GSM numarası sadece bir kere kampanyadan yararlanabilecektir. Bir müşteri numarasına bağlı tüm abonelikler (GSM numaraları) aynı anda kampanyadan faydalanabilirler. Aboneler isterlerse Yapı Kredi Bankası'na ait WorldCard ile 6 ay taksit imkânına sahip olacaklardır. Ayrıca Yapı Kredi bünyesinde yer alan Fortis, Vakıfbank ve Anadolubank WorldCard'ları için de aynı şekilde vade farksız 6 taksit imkanı sunulmaktadır. Kampanya kapsamındaki abonelerin kalan lira bilgisi için "BAKİYE", data kullanım sorgulaması için "DATA BAKİYE" yazıp 3636'ya göndermeleri yeterlidir. Bir şifre sadece 1 kere SMS ile gönderimde kullanılabilir. Şifreyi SMS ile 1001 numarasına göndermeyenler, ücretsiz SMS ve şarkı indirme hakkından faydalanamaz. Kazananlar hediyelerini değiştiremez, nakit karşılığı olarak talep edemez, haklarını devredemez ve satamaz. Söz konusu kampanya şartları TC sınırları içerisinde geçerlidir. Aboneye tahsis edilen kampanya konusu cihazla ilgili teknik sorunlarda üretici ve/veya ithalatçı firma(lar)nın garanti şartları geçerli olup, Vodafone Telekomünikasyon A.Ş./ Vodafone Teknoloji Hizmetleri A.Ş.'nin sorumluluğu bulunmamaktadır. Kampanya geçerlilik tarihi 28 Ekim 2010'dur ve stoklarla sınırlıdır. **Ayrıntılı bilgi için; Vodafone Cep Merkezleri ve vodafone.com.tr**

# 10 yıllık süreç...

## Ejderhaların inine bir kez daha, **Dragon Age 2** ile ineceğiz

Mart 2011'de PC, PS3 veya Xbox 360 sahibi olmayan her türlü oyuncu bünye, bu duruma isyan edecek. O ay Dragon Age 2 piyasaya çıkacak ve herkes bu oyunu oynamak isteyecek çünkü...

BioWare'ın 15 yıldır piyasaya sürdüğü en başarılı oyunlardan biri olan Dragon Age: Origins, ek paketlerle güçlendirildi, güncellendi ve şu günlere kadar geldi ama artık bir sonraki safhaya geçmenin vakti gelmişti...

Hawke. Yeni oyunun, yeni kahramanı. Fakir ama gururlu. Güçlü olmak istiyor ve bunu başarıyor; hem de Dragon Age dünyasını değiştirecek kadar... Hawke ile olan birlikteliğimiz 10 yıl kadar sürecek. Yani şu an 19 yaşındaysanız, bu oyunu 29 yaşında bitireceksiniz. Şakaydı, geçti. Oyun zamanıyla 10 yıllık bir süreç söz konusu olacak ve kahramanımız yavaş yavaş Dragon Age dünyasında etkisini gösterecek. Verdiğiniz kararlar yine oyunun gidişatını etkileyecek fakat bu defa oyunun dünyasında çok daha ciddi değişiklikler yapabileceksiniz.

Savaş sistemi ilk oyuna göre de değişim gösterecek. Mage, Rogue veya Warrior, hangi sınıfı seçerseniz seçin savaşlardaki rolünüz her zaman çok etkin olacak. (Sistemdeki değişiklikler hakkında henüz bilgi yok maalesef.)

Dragon Age ile ilgili en iyi özellik kuşkusuz ki senaryoydu. Yeni oyunda konu yine ilk oyundaki kadar detaylı bir şekilde anlatılacak ve yeni oyuna özel olarak daha sinematik bir anlatım söz konusu olacak. Oyuncuların oyunu bir film kadar etkili bir biçimde hissedebilmesi için böyle bir karar verildiğini açıklıyor yapımcılar.

Tüm RPG fanatiklerinin gözü bu oyunda olacaktır diye düşünüyorum fakat daha beklememiz gereken uzun bir süre var; o vakte kadar da belki Dragon Age'i bir kez daha oynarsınız, olmaz mı? (Hep sizi düşündüğümden...) **Tuna Şentuna**

# Eniecivokke!

## Dans et, şarkı söyle, **Michael Jackson** sen ol

PS Move, Kinect derken dans oyunları da bir bir dökülmeye başlıyor. Bu yılki E3'te birçok dans oyunu gördük, insanların nasıl eğlendiğine şahit olduk ve onları kıskandık. "Hangi oyunu almak lazım acaba?" diye düşünürken Ubisoft'tan Michael Jackson The Experience haberi geldi...

Birçok farklı platform için Kasım ayında piyasada olacak olan dans oyunu, her platformda biraz daha farklı bir oyun olarak karşımıza çıkacak.

Wii versiyonu, Ubisoft'un Just Dance'ine benzer bir oynanış içerecek. Xbox 360'da tam bir Kinect desteği göreceğiz ve üç boyutlu avatarımız ekranda belirirken, hareketlerimizi birebir görebileceğiz. Xbox 360 versiyonunda, Kinect'in mikrofon desteği sayesinde Moonwalk yaparken şarkı bile söyleyebileceğiz. PS3'te ise yine Wii'dekinin benzeri bir oynanış söz konusu olacak fakat şarkı söylemek için ayrı bir şarkı söyleme moduna geçmemiz gerekecek.

Oyunun DS versiyonu Ouendan'a benzeyecek ve üstünde numaralar bulunan dairelere basmamız, bunların arasında çizgiler çizmemiz istenecek. PSP versiyonunda da tuşlara basacağız, MJ her doğru hareketimizde daha da iyi dans edecek.

MJ The Experience sayesinde ülkemizde MJ dansı yapamayan kimse kalmayacak, yetenek programları MJ'lerle dolup taşacak; ne mutlu bize!

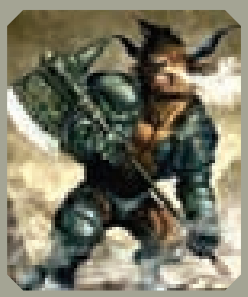
**Tuna Şentuna**

# Dünyadaki düzeni sağlayan tek bir taş

## Square Enix, yeni aksiyon oyunu **Lord of Arcana**'yı duyurdu

PSP'ye özel bir oyun gördüğümde beni bir heyecan, bir coşku kaplıyor; sonra o oyun piyasaya çıkıp da bir şeye benzemeyince bir sinir basıyor ki hiç görmeyin. Üstelik yapımcı firma adı, sanı duyulmuş bir şirket olunca, hepten deli oluyorum.

Misal Square Enix'in yeni oyunu Lord of Arcana.



Bu oyunun kötü olmasını hiçbir şekilde istemiyorum. Üstelik vaat edilenler arasında dört kişilik multiplayer oyun olanağı bulunuyor ve oyunun asıl eğlencesinin de burada yattığı söyleniyor.

Horodyn adındaki bir dünyada, düzeni sağlayan Arcana taşına ulaşmaya çalışan insanların hikayesi konu ediliyor. Kim ki Arcana taşına sahip olursa, mutlak güce de kavuşacak deniliyor efsanelerde. Birçok güçlü yaratığın ikamet ettiği, balta girmemiş bir ormanın ardında saklanıyor Arcana taşı ve savaşçılar da buna ulaşmak için kıyasıya mücadele veriyor...

Oynanışın çok iyi olacağını vurgulayan Square Enix, tasarım ekibinin de birçok ünlü çizerden oluştuğunu söylüyor. Böylelikle oyundaki her türlü öğenin büyük detay içereceğini anlamış oluyoruz.

PSP ve PSPGo için hazırlanan oyunun ne zaman piyasaya çıkacağı henüz belli değil ama oyunun iyi olması adına, üstünde istedikleri kadar uğraşabilirler, beklemekten çekinmeyiz biz...

**Tuna Şentuna**


OVER GAME

### OverGame'den ön sipariş ile oyun alanlar kazanıyor!

Almayı düşündüğünüz, çıkmasını heyecanla beklediğiniz oyunlar için OverGame'e gidip sadece 10 TL öderseniz, oyuna %10 indirim ile sahip olabilirsiniz. Ayrıca ödediğiniz tutarın %2'si kadar puan kazanmanız da cabası. Üstelik oyun için sıraya girmenize gece uykusuz kalmanıza gerek kalmıyor; oyun sizin adınıza ayrılıyor.

### Yeni indirim kampanyası

OverGame'de tempo düşmüyor. 2 Ağustos'tan itibaren yepyeni bir indirim kampanyası başlıyor. Ayrıntılar www.overgameweb.com adresinde!

### Mario sevenler buraya!

En çok satan oyunlardan olan Super Mario Galaxy 2 (Wii) oyununu alana OverGame'den oyunun t-shirt'ü hediye! *Stoklar ile sınırlıdır.

### Oyun severlere ışıklar yeşil yanıyor!

Sarı ışık arızalı PS3 ya da üç kırmızı ışık arızalı Xbox 360'ınız nedeni ile oyun hayatınız durduysa, OverGame'e getirin; OverGame teknik servis hizmeti ile ışıklar yeşile dönsün, siz de oyunlarınıza geri dönün.

## Son Dakika!

- Hideo Kojima, Japonya'daki yeni neslin oyun yapmak için yeterli isteğe sahip olmadığını ve bu yüzden Japonya'nın batıya kıyasla geride kalacağını söyledi; bence doğru da dedi.
- Blizzard, forumlara katılan oyuncuların gerçek isimlerini kullanma zorunluluğunu (Real ID) devreye sokacaktı ki büyük bir protesto sonucu bu kararından vazgeçti. Saçma bir uygulama olacaktı zaten...
- Maxis yeni bir Spore oyunu üzerinde çalışıyor ve bu oyun bir aksiyon-RPG olacak.
- SFIV ve SSFIV'ün yapımcısı Yoshinori Ono, yeni bir dövüş oyunu üzerinde çalışıyor. Bu Darkstalkers olabilir diyorduk ki Oni-san bunun doğru cevap olmayacağını söyledi. Capcom vs. SNK 3'e ne dersiniz?
- Driver: San Francisco, 2011'in ilk aylarına ertelendi. Ubisoft bu ertelemenin, Aralık ayında piyasada çok fazla oyunla rekabet etmeleri gerektiği için olduğunu açıkladı. (Aralık ayı bildiğiniz üzere Noel'i kapsayan, oyunların bir bir raflara dizildiği güzide bir aydır.)
- İngiliz yazar James Swallow'un kaleminden çıkacak olan Deus Ex: The Icarus Effect gelecek yıl kitapçılara gelecek. Anna Kelso ve Ben Saxon adındaki iki karakterin hikayelerini konu alacak kitapta olan olaylar, yeni Deus Ex oyunuyla da kesişecek. Kitabın hızla Türkçe'ye çevrilmesini istiyoruz.
- Heavy Rain'in yapımcısı Quantic Dream, iki yeni oyun üzerinde çalışıyor. Bu iki oyun, sanat yönetmeni David Cage'e göre Heavy Rain'den çok farklı dünyalarda geçecek ve Heavy Rain oyuncuları gördükleri karşısında bayağı bir şaşıracak.
- Xbox 360 Elite yavaş yavaş piyasadan silinirken yeni bir Arcade paketi piyasaya çıkmaya hazırlanıyor. 4 GB'lık diske sahip olacak paketin fiyatı henüz belli değil. (Belki siz bu satırı okurken belli olmuş olur.)
- Hep büyük oyunlara imza atan BioWare şu anda daha küçük ölçekte bir RPG üzerinde çalışıyor ve bundan sonra bu tip çalışmalarının devamının geleceğinin de haberini veriyor.
- Dead Rising 2'nin yapımcısı Keiji Inafune şu sıralar Mega Man Universe adında, PSN ve Xbox Live! üzerinden indirilebilecek bir oyun üzerinde çalışıyor. Oyunun hangi türde olacağı belirsiz, çıkış tarihi de açıklanmadı. Inafune herhangi bir soru soran gazeteci olursa onu hırpalayacağını da ekledi.
- Online oyunseverlerin dikkati Rappelz'ın yeni ek paketi Resurrection'da! Oyunla ve oyunda kullanabileceğiniz hediye kodu ile ilgili tüm detayları Online Oyun Dergisi'nde bulabilirsiniz.

# "Sırtınızdaki çantayı nereden aldınız acaba?"

**Crysis 2**'nin özel paketini alanlar, sıkça bu soruyla karşılaşacak

Firmalar bu hataları nasıl yapıyor bilmiyorum ama Microsoft bile "yanlışlıkla" Xbox Live'dan duyurusu yapılmaması gereken haberleri, bir anlık dalgınlık sonucunda yayımlayabiliyor. Bu haber birkaç dakika (Bazen saat.) orada durduktan sonra mistik bir şekilde kayboluveriyor.

Benzer bir durum geçtiğimiz günlerde Crysis 2 ile ilgili yaşandı. Webhallen adındaki bir Alman alışveriş sitesinde ortaya çıkan Crysis 2 özel paketi, öncelikle fiyatıyla dikkat çekti. Bu paket 158€ gibi yüksek bir rakamdan satılıyordu fakat içeriğine bakınca bunlara değeceğini anladık.

Nano Edition adındaki bu pakette Crysis 2'nin çelik kutulu versiyonunun yanında, 46cm X 34cm'lik, nano-suit benzeri bir sırt çantası yer alıyor. Çantanın yanında 20cm'lik bir Prophet büstü ve 176 sayfalık, oyunun görselleriyle dolu olan bir art book da görülüyor. Tüm bunlara ek olarak online oyunlarda daha yüksek sıralamalara ulaşma imkanı, özel eşyalar, özel bir künye, SCAR hologramı ve özel bir silah kaplaması da Nano Edition sahiplerine hediye ediliyor.

Tüm bu detaylar görüldükten kısa bir süre sonra Nano Edition'ın ilanlardan kalkmış olması ise akıllarda soru işaretleri yaratmadı değil. Umuyoruz ki bu paket sadece zamanından önce ortaya çıktığı için kaldırılmıştır da iptal edilmemiştir. 158€ biraz yüksek bir meblağ olsa da içerikteki güzelliklere değeceğini düşünmekteyim. **Tuna Şentuna**

# PS3'e özel

**Mafia II**'nin ilk indirilebilir içeriği sadece PS3'te!

Özel ek paketler, özel içerikler hep Microsoft'un işidir fakat Sony de bu konuda boş durmadığını gösteriyor bizlere. Şayet ki Mafia II'yi PS3 için satın alırsanız, 10$ civarında bir ücretten satılacak olan içeriğe de ulaşabilirsiniz. (Oyunu ikinci el alanlar bu parayı ödeyecek; orijinal alanlara bu içerik bedava.)

The Betrayal of Jimmy adındaki içerik, zor işlerin halledilmesi gerektiğinde çağırılan mafyatik karakter Jimmy'nin, yaklaşık 12 bölümde şehrin altını üstüne getirmesini konu alıyor. Bu 12 görevde aksiyon seviyesinin son derece yüksek olacağını belirten 2K Games, oyuncuların başarılarını lider tablolarında da sergileyebileceğini belirtiyor.

PS3'e özel olan bu içeriğin yanında, PC, PS3 ve Xbox 360'a gelecek olan ikinci içerik paketi, Jimmy's Vendetta olarak adlandırılıyor. Bu içerik paketi ise Jimmy'yi, başkalarının pisliklerini temizlemekle görevlendirecek. İkinci paketin fiyatı ve çıkış tarihi belirsizliğini koruyor ama Mafia II'nin çıkış tarihini hepimiz biliyoruz, değil mi? (27 Ağustos...) **Tuna Şentuna**

RESMİ LİSANSLI ÇIKARTMA ALBÜMÜ

# FIFA DÜNYA KUPASI GÜNEY AFRİKA 2010™

SOUTH AFRICA 2010 FIFA WORLD CUP

OFFICIAL LICENSED PRODUCT

© 2005 FIFA TM

PANINI lisansı ile üretilmiştir.
www.paninigroup.com

© 2010 FIFA World Cup South Africa™ Resmi Amblemi ve Maskotu, ve FIFA World Cup Kupası Telif Hakları FIFA'ya aittir ve tescilli markadır. Tüm hakları saklıdır.

## ŞİMDİ TÜM BAYİLERDE, BAKKAL VE MARKETLERDE!

KORSANA HAYIR!

KANDIRILMAK İSTEMİYORSANIZ MUTLAKA PANINI'NİN ORİJİNAL, RESMİ LİSANSLI **FIFA DÜNYA KUPASI GÜNEY AFRİKA 2010™** ÇIKARTMALARINI VE DEĞİŞTOKUŞ KARTLARINI ALIN!

# Mafia II

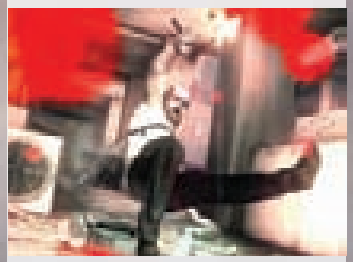
## 27 Ağustos

Defalarca ertelenen oyun sonunda piyasaya çıkıyor ve biz de bir kez daha mafyanın karanlık dünyasına adım atıyoruz.

## Victoria II

10 Ağustos

Yedi yıl önce piyasaya sürülen ilk oyunun devamı niteliğindeki yapım, gerçek zamanlı strateji hayranlarına hitap ediyor.



## Kane & Lynch 2: Dog Days

17 Ağustos

Kane ile istediği başarıyı yakalayamayan seri, bu kez de Lynch ile şansını deniyor ve ilkinden daha iyi bir sonuç bekliyor.

| PZT. | SALI | ÇAR. | PER. | CUMA | CMT. | PZR. |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 1 |
| 2 | 3<br>- Disney Sing It: Family Hits (PS3) | 4<br>- Castlevania: Harmony of Despair (360) | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10<br>- Madden NFL 11 (PS2, PS3, 360, PSP)<br>- Scott Pilgrim vs. the World (PS3, 360)<br>- Victoria II (PC) | | 12 | 13<br>- The Guild 2: Renaissance (PC) | 14 | 15 |
| 16 | 17<br>- City of Heroes: Going Rogue (PC)<br>- Kane & Lynch 2: Dog Days (PC, PS3, 360) | 18<br>- Lara Croft and the Guardian of Light (360) | 19 | 20 | | 22 |
| 23 | 24<br>- Divinity II: Flames of Vengeance (PC, 360)<br>- Elemental: War of Magic (PC)<br>- Ship Simulator Extremes (PC)<br>- Shank (PS3, 360) | | 26 | 27<br>- Mafia II (PC, PS3, 360)<br>- SpellForce 2: Faith in Destiny (PC) | 28 | 29 |
| 30 | 31<br>- Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned (PC, PS3, 360) | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

16
www.pegi.info

NÜKLEER SALDIRI TESPİT EDİLDİ...
STARCRAFT II
WINGS OF LIBERTY
BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.STARCRAFT2.com
TÜM SATIŞ NOKTALARINDA

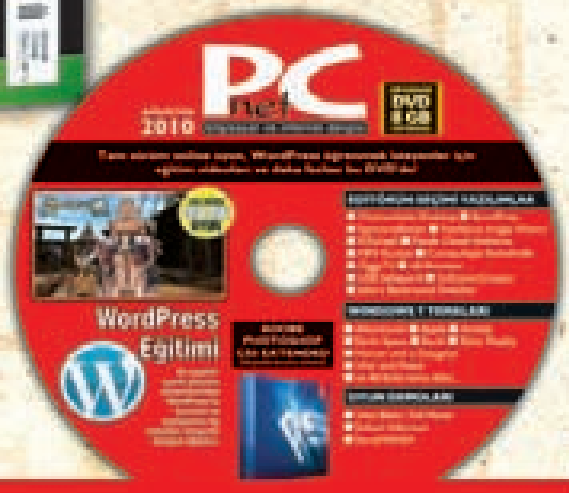
# PCnet Ağustos sayısı

## Photoshop kitabı ve DVD hediyeli

**PCnet'le**

- ✓ PHOTOSHOP KİTABI
- ✓ WORDPRESS EĞİTİMİ
- ✓ TAM SÜRÜM OYUN
- ✓ WINDOWS 7 TEMALARI
- ✓ POPÜLER YAZILIMLAR
- ✓ GÜNCEL OYUN DEMOLARI

# HEDİYE!



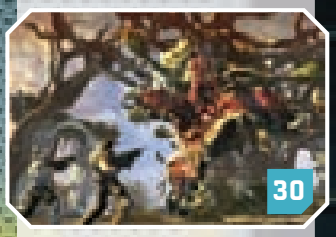

Dijital Dergi Aboneliği için:
www.eMecmua.com

# İlk Bakış

## Futbol heyecanı bitmez!

Dünya Kupası'nı geride bıraktık ama sağ olsun, Electronic Arts bizi hiç boş bırakmadı. Eylül ayının sonuna doğru piyasaya sürülecek olan FIFA 11'in henüz tamamlanmamış bir versiyonunu test etme şansımız oldu ve bir kez daha öncekinden iyi bir oyun yapmayı başarmışlar. Tamamlanmadan böyleyse bittiğinde ne olacak bu?!

Peki ya Portal 2'ye ne demeli? Birçok oyuncunun ekran başında beyin travması geçirdiği Portal, geliştirilmiş bir versiyonuyla PC, PS3 ve Xbox 360 sahiplerinin karşısına çıkacak. E daha Painkiller'ın yapımcılarından Bulletstorm var, PS3'e özel inFamous 2 var, Yüzüklerin Efendisi'nden ilginç bir deneme var, bizi korkutmaktan bıkmayan Alma var...




### Bulletstorm

Painkiller'ın verdiği tat hala damağınızdaysa altı ay daha bekleyin ve aynı yapımcıların elinden çok daha fazlasını tadın.

### WRC

Dünya Ralli Şampiyonası hayranlarına müjde! Ekim ayında Milestone'dan lisanslı ve iddialı bir ralli oyunu geliyor.

### FIFA 11

Electronic Arts'ın Kanada stüdyoları, FIFA serisini mükemmelleştirmek için bu sezon da yoğun olarak çalışıyorlar.

### Tansiyon Ölçer

Hangi oyun tansiyonunuzu düşürüyor, hangisi çıkarıyor...

Tansiyon Ölçer
ÇOK DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer
DÜŞÜK

Tansiyon Ölçer
NORMAL

Tansiyon Ölçer
YÜKSEK

Tansiyon Ölçer
ÇOK YÜKSEK

## Portal 2

Zihnimizi bir hayli zorlasa da üstesinden geldiğimiz ilginç yapım Portal, 2011 yılındaki devam oyunuyla yine bizi zorlayacak.

40

Tansiyon Ölçer
ÇOK YÜKSEK

**Yapım** People Can Fly / Epic Games **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Aksiyon
**Platform** PC, PS3, Xbox 360 **Çıkış Tarihi** Şubat 2011 **Web** www.bulletstorm.com

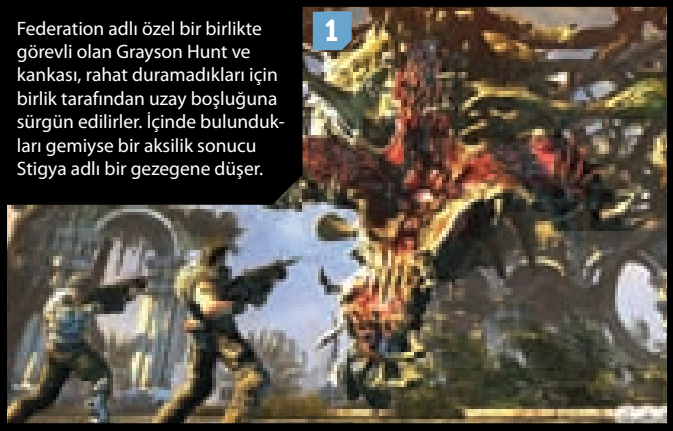
# Bulletstorm

## Gökten kurşun yağacak!

"Yine mi FPS?!" şeklinde bir cümle geçmiş olabilir içinizden ama önce beni bir dinleyin. Bulletstorm, sıradan bir FPS değil, yani olmayacak. Bu zamana kadar FPS kulvarına ait malzemeler çoktan tükenmiş olabilir ama Bulletstorm, buna rağmen sıra dışı bir FPS olacak ki ben bundan adım gibi eminim. Siz de emin olmak istiyorsanız eğer, beni takip edin lütfen. **Ertekin Bayındır**

1

Federation adlı özel bir birlikte görevli olan Grayson Hunt ve kankası, rahat duramadıkları için birlik tarafından uzay boşluğuna sürgün edilirler. İçinde bulundukları gemiyse bir aksilik sonucu Stigya adlı bir gezegene düşer.

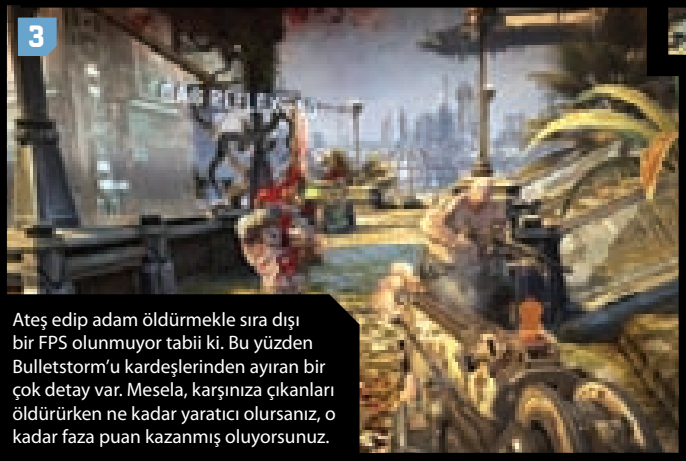


2

Mazisi bir çeşit "uzay cenneti" kıvamında olan Stigya, bir anda vahşi bitkilerin yetiştiği, insanların mutasyon geçirip garip görünüşlü yaratıklara dönüştüğü bir gezegen halini almıştır. Bütün bu olan bitenin sebebiyse bilinmemektedir.

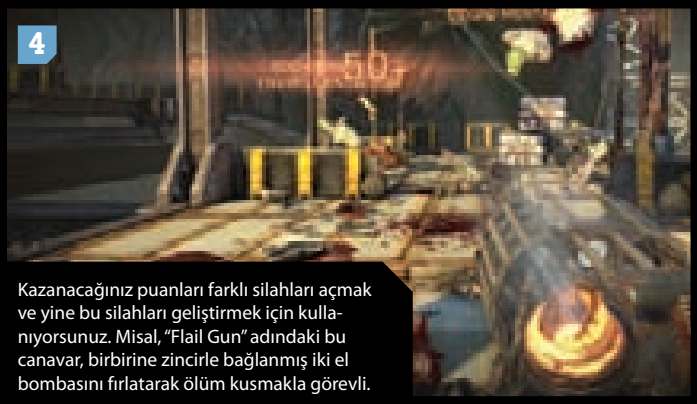
3

Ateş edip adam öldürmekle sıra dışı bir FPS olunmuyor tabii ki. Bu yüzden Bulletstorm'u kardeşlerinden ayıran bir çok detay var. Mesela, karşınıza çıkanları öldürürken ne kadar yaratıcı olursanız, o kadar faza puan kazanmış oluyorsunuz.



4

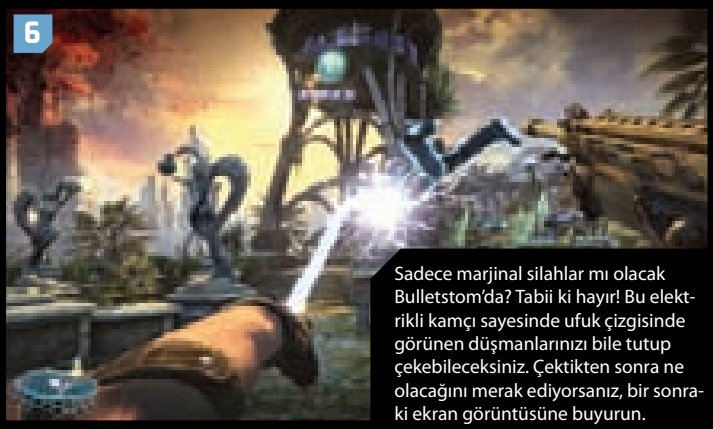
Kazanacağınız puanları farklı silahları açmak ve yine bu silahları geliştirmek için kullanıyorsunuz. Misal, "Flail Gun" adındaki bu canavar, birbirine zincirle bağlanmış iki el bombasını fırlatarak ölüm kusmakla görevli.



5

Flail Gun'la ilgili bir detay daha… Diyelim ki karşınıza çıkan birinin kafasını hedef alarak tetiğe bastınız ve yukarıdaki gibi bir görüntü oluştu. Ortamdan biraz uzaklaşıp elinizdeki kumandanın tuşuna basın, sonra da oturup olanları izleyin.

6



Sadece marjinal silahlar mı olacak Bulletstom'da? Tabii ki hayır! Bu elektrikli kamçı sayesinde ufuk çizgisinde görünen düşmanlarınızı bile tutup çekebileceksiniz. Çektikten sonra ne olacağını merak ediyorsanız, bir sonraki ekran görüntüsüne buyurun.

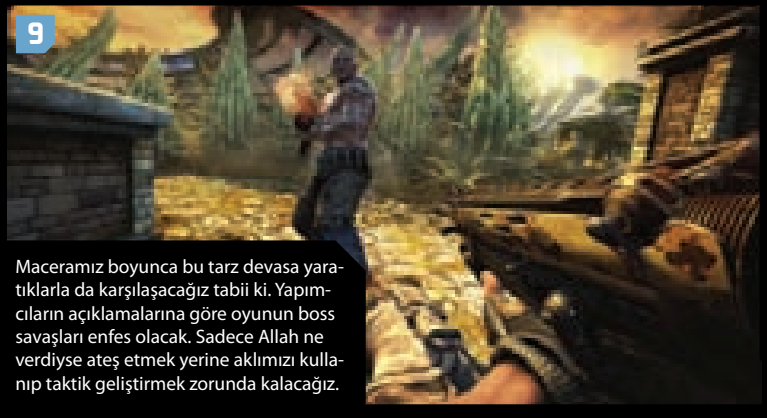
7

Evet, sonuç bu işte… Bu tekmeyi sadece önünüze geleni kamçınızla kendinize doğru çektikten sonra kullanmayacaksınız tabii ki. Eğer birinin arkasında devasa dikenleriyle bir kaktüs görürseniz, ayakkabı numaranızı o zavallıya göstermekten çekinmeyin.

Gelelim kamçımızın diğer marifetine… Kamçınızla düşmanlarınızı yakalamak ve kaldırıp yere çarpmak serbest!. Bu hareket sonucunda oldukça geniş bir şok dalgası yaratacaksınız ve bu dalganın sınırları içinde kalan herkes havaya uçacak.

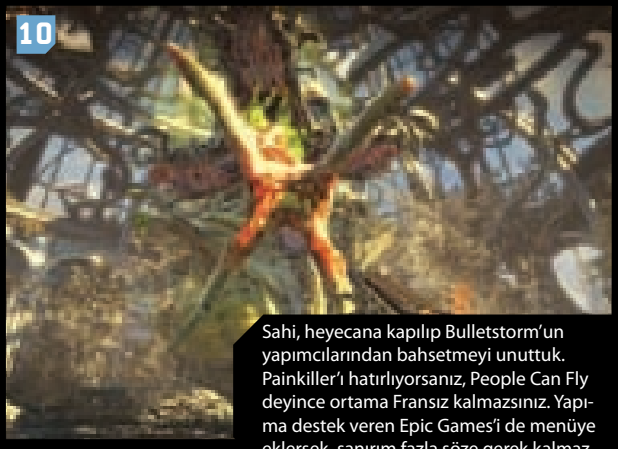
8

9



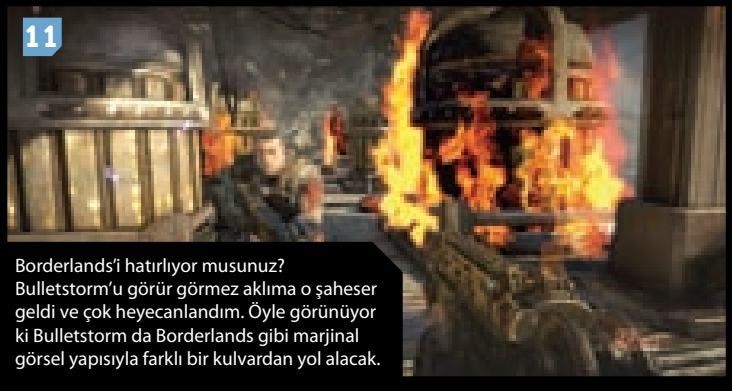
Maceramız boyunca bu tarz devasa yaratıklarla da karşılaşacağız tabii ki. Yapımcıların açıklamalarına göre oyunun boss savaşları enfes olacak. Sadece Allah ne verdiyse ateş etmek yerine aklımızı kullanıp taktik geliştirmek zorunda kalacağız.

10



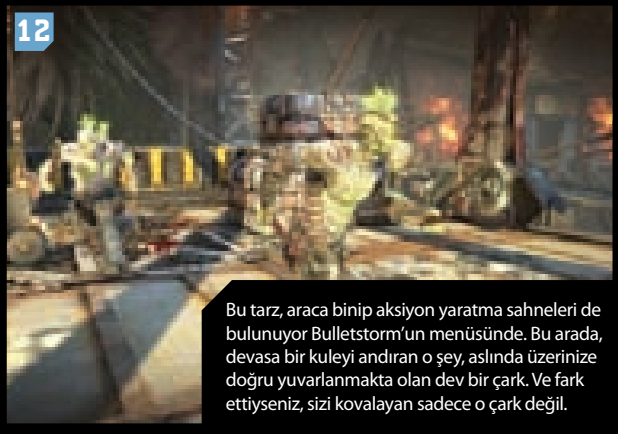
Sahi, heyecana kapılıp Bulletstorm'un yapımcılarından bahsetmeyi unuttuk. Painkiller'ı hatırlıyorsanız, People Can Fly deyince ortama Fransız kalmazsınız. Yapıma destek veren Epic Games'i de menüye eklersek, sanırım fazla söze gerek kalmaz.

11



Borderlands'i hatırlıyor musunuz? Bulletstorm'u görür görmez aklıma o şaheser geldi ve çok heyecanlandım. Öyle görünüyor ki Bulletstorm da Borderlands gibi marjinal görsel yapısıyla farklı bir kulvardan yol alacak.

12



Bu tarz, araca binip aksiyon yaratma sahneleri de bulunuyor Bulletstorm'un menüsünde. Bu arada, devasa bir kuleyi andıran o şey, aslında üzerinize doğru yuvarlanmakta olan dev bir çark. Ve fark ettiyseniz, sizi kovalayan sadece o çark değil.

**Multi-player**
Evde tek başınıza yarışmaktan sıkıldığınızda imdadınıza multiplayer modu yetişecek. WRC'de, online olarak 16 kişiye kadar desteklenen multiplayer seçeneklerinin yer alacağı söyleniyor.

**Yapım** Milestone **Dağıtım** Black Bean Games **Tür** Yarış **Platform** PC, PS3, Xbox 360
**Çıkış Tarihi** 2010'un son çeyreği **Web** www.wrcthegame.com

**Tansiyon Ölçer**
ÇOK YÜKSEK

# WRC: FIA World Rally Championship

## Toza, yağmura ve çamura doymaya hazır mısınız?

"Otomobil yarışları, boğa güreşleri ve dağcılık... Sadece bu üçü gerçek spordur. Diğer her şeyse sadece birer oyundan ibarettir." demiş zamanında Amerikalı yazar Ernest Hemingway. Sözün doğruluğunu bir yana bırakıp bizi ilgilendiren kısmına geçelim: Otomobil yarışları...

F1 ya da NASCAR heyecanlı yarışlar, evet ama soruyorum size: Bir tarafı uçurum olan ve güvenlik ağıyla çevrili olmayan bir yolda son sürat gitmenin heyecanıyla eşdeğer midir bunlar? Televizyon başında şampiyonaları izlerken hissettiğimiz adrenalini bize daha fazla tattırmayı amaçlayan Milestone ekibi de WRC: FIA World Rally Championship (WRC) ile bilgisayar ve konsollarımıza konuk olmaya hazırlanıyor. İtalyan Milestone çalışanları tam anlamıyla birer hız tutkunları. 90'lı yıllarda ortaya çıkardıkları Screamer ile bu tutkularını gösteren firma, Superbike World Championship (SBK) ile de motor sporları hayranlarından oldukça olumlu tepkiler almışlardı. Şimdi sıra rallide.

WRC'de 13 farklı bölge yer alacak; İsveç'in karlı yollarından, Meksika'nın ıssız çöllerine kadar 13 farklı harita bizleri bekliyor. E3 fuarında gösterilen birkaç videodan anlaşıldığı kadarıyla oyunda kariyer modu bulunacak. Kendi sürücümüzü ve takımımızı yaratacağımız bu modda başarılar kazandıkça yükselecek ve resmi takımlardan teklifler almaya başlayacağız. Citroen ve Ford marka otomobillerin en ufak detayına kadar oyuna aktarıldığını belirten Milestone, oyunu daha da gerçekçi kılabilmek için koşacağımız parkurları da fotoğraflardan birebir oyuna aktarıyor.

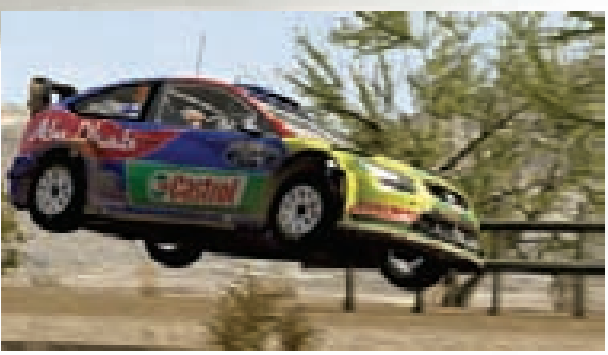
**Oyunda İsveç'in karlı yollarından Meksika'nın ıssız çöllerine kadar 13 farklı harita bizleri bekliyor.**

Bu tür rallilerde tüm dikkatler rakiplerin derecelerinde olur; oyunun online modu da bu kural üzerine kurulu olacak. Parkurda rakiplerinizin araçlarını göremeyeceksiniz, bunun yerine yaptıkları dereceler ekranda yer alacak ve amacınız bu derecelerin daha iyisini yapmak olacak. Parkur boyunca GPS sistemi de bize yardımcı olacak ve yoldan çıkma riskimizi en aza indirecek.

### Gerçekçilik adına...

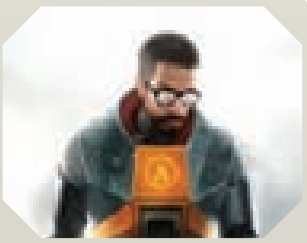
Oyunu geliştiren Milestone, gerçekçilik adına çok uğraş verildiğini belirtiyor. Yapımcı ekip; pilotlarla, mekanikerlerle ve mühendislerle oldukça yoğun bir temas halinde oyunu geliştiriyor. Gerçekçilikten bahsedip aracımızın ayarlarını kurcalamamak da olmazdı elbette ki. Oyunda yarışacağımız parkurlarda aracımızın ayarlarını değiştirmemiz gerekecek. Kullanacağımız lastiklerden aracın yüksekliğini kadar birçok detay bizleri bekliyor olacak. Yarış esnasında alacağımız hasarları da oyunda birebir görebileceğiz ve -doğal olarak- bu hasarlar yarış derecemize etki edecek. Şu ana kadar oyun %80 civarında tamamlanmış durumda ve geriye kalan kısmın yıl sonuna tamamlanacağı söyleniyor. PC, PlayStation 3 ve Xbox 360 platformları için hazırlanan WRC, bakalım yarış severler tarafından beğenilecek mi... **Kudret Bilen**

> "Otomobil yarışları, boğa güreşleri ve dağcılık... Sadece bu üçü gerçek spordur. Diğer her şeyse sadece birer oyundan ibarettir"



## Dev Röportaj

### Gordon Freeman



*Bu ay Half Life serisinin unutulmaz yıldızı Gordon Freeman ile sizler için çok özel bir röportaj gerçekleştirdik. Half Life serisi boyunca neredeyse hiç konuşmayan Freeman sessizliğini ilk kez LEVEL için bozdu. Kendisini kişisel laboratuarında ziyaret ettik.*

**LEVEL: Gordon Abi merhaba. Bizi görmeyi kabul ettiğin için çok teşekkürler. Konuşmayı çok sevmediğini biliyoruz o yüzden kısa tutacağız söz.**
**Gordon Freeman:** İki dakikanız var.

**L: Heh, Peki abi. O zaman hemen başlayalım. Her şey nasıl başladı? Kendi haline bir bilim adamıyken nasıl kendini bu heyecan dolu maceranın ortasında buldun?**
**GF:** Gereksiz soru sorma, oyunu oyna.

**L: Oynadık hani biz biliyoruz her şeyin nasıl geliştiğini; Black Mesa'daki deney, Xen boyutunun yanlışlıkla açılması filan ama okurlar senin ağzından da olayı dinlemek istiyorlar.**
**GF:** Onlar da oynasın, öğrensin.

**L: Hmm… Tersinden mi kalktın abi bugün sen biraz?**
**GF:** Düzüm yok benim.

**L: Yapma Gordon abi, tamam konuşmayı pek sevmiyorsun anlıyoruz ama iki laf etmemiz lazım karşılıklı. Bak dönünce Gordon Freeman'ın ağzından laf alamadık dersek Fırat keser bizi. Bir şeyler anlatsan bize, şöyle heyecanlı maceralı olaylar, nasıl oldu nasıl gelişti.**
**GF:** Fırat kim?

**L: Bizim yayın yönetmeni abi, LEVEL'dan. Hani telefonda onunla konuştunuz o bağladı röportajı.**
**GF:** Bildim. O gelsin.

**L: Gelemez abi o. Adamın işi başından aşkın. Yazısını geç veren yazarları kırbaçlıyordur tam şu saatlerde. Eğer sen de üç kelimeden uzun bir cevap vermezsen biz de zor durumda kalırız valla bak.**
**GF:** Doğru soruyu sor.

**L: Hayda… Bilmece gibi konuştun Gordon Abi.**
**GF:** Hayat bir bilmece.

**L: Yaktın Gordon Abi sen bizi. Peki konuyu değiştireyim. Half Life dışındaki boş zamanlarında neler yapıyorsun?**
**GF:** Geyik misin?

**L: Abi bir yerden bir konu açmaya çalışıyorum. Dev röportaj dedik, insanlar bu sayfaya toplandı. Koskoca Gordon Freeman'la konuşacağız dedik. Beklenti büyük…**
**GF:** Freeman konuşmaz.

**L: Oooo… Abi bunu en baştan söyleseydin hiç gelmeseydik bari. Ne diyeceğim ben şimdi okurlara. Ayıp ettin valla, kalbimi kırdın. Delikanlı değilmişsin Gordon abi.**
**GF:** …

**L: Abi niye öyle bakıyorsun? Niye kalktın abi yerinden? Abi levye mi? Uzaylı mı var? Ne oldu, niye hareketlendin sen?**
**GF:** …

**L: Uzaylı yok mu? Bana mı kızdın? Abi ben şaka olaraktan dediydim yoksa çok sevdiğimiz bir abimizsin. Abi yapma, etme. Bir röportaj daha böyle sona ermesin.**
**GF:** …

**L: Offf… Ya neden hep ben dayak yiyorum ya? Birkaç ay önce Pac-Man'in vurduğu aynı yere geldi bak. Daha yeni iyileşiyordu orası.**
**GF:** …

**L: Aahhh… Saygılar abi. Bize müsaade… (Sürünerek uzaklaşır. Yazıyı teslim ettiğinde Fırat'ın darbesi de aynı yere gelir, bir röportaj daha acı ve gözyaşı ile sona erer).** Ümit Öncel

**Efsaneye Saygı!**

Hani takdir ediyorum belki, çünkü aile oyunu bahanesi ile şu güzelim eseri tekrardan aile sevgisi ile ısıtıp önümüze koyuyorlar. Ama bahanesi ne olursa olsun en azından böylesi önemli bir eserin hikayesi bu kadar yalamaya çevrilmemeli. Çok büyük hayranı iseniz alın LotR koleksiyonuna katın ama benim beklentilerim büyük değil.

**Yapım** TT Fusion& Headstrong Games **Dağıtım** Warner Bros. **Tür** Aksiyon
**Platform** PS3, PS2, Wii, Nintendo, PSP, DS **Çıkış Tarihi** 14 Eylül 2010 **Web** www.aragonsquest.com

# Lord of the Rings: Aragorn's Quest

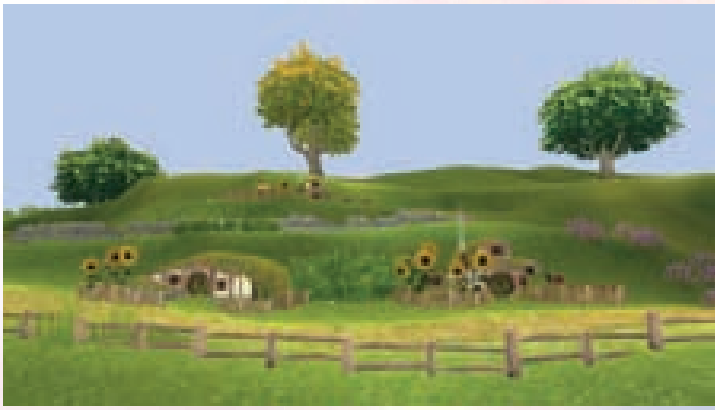
Bir şey tuttu mu, son kuruşu kazanana kadar sömüreceksin...

Hayranları tarafından kitaptan ayrılan bazı sahneleri nedeni ile yer yer kazığa oturtulmuş olsa da film uyarlaması olarak çok başarılı bir filmdi Yüzüklerin Efendisi. Kitabını okumayan insanı bile kitap mağazalarına uğratıp Tolkien'in anlatım açısından (bence sadece bu açıdan) müthiş kitabını alıp, okutmuştur. E hal böyle olunca birbiri ardına oyunları da mısır patlağı gibi türedi. Hatta onun üzerinden yenilecek rantın bittiğini sandığım şu sıralarda bir kez daha işlerin sandığım gibi gitmediğini gördüm. Kısacası hoş geldin Lord of the Rings: Aragorn's Quest.

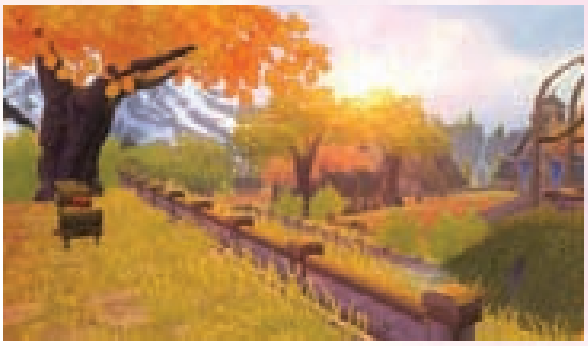
### Bir varmış, bir de yokmuş...

Beni bu oyunla ilgili en çok iten durumlardan biri, yine üç kitapta olan olayları baştan ama Aragorn'un gözünden oynayacak olmamız. Yani hikayede yeni bir şey yok; ne okuduysanız ve ne izlediyseniz onları tekrar göreceksiniz. Bu yüzden LotR açısından bilgisi az ya da kitabı ve filmi daha izlememiş insanlar için "Vay anasını!" dedirtebilir ama dünya üstünde böyle bir canlı olmadığını düşündüğümden dolayı hikaye açısından sıradan bir müzik çaldı kulağıma. Hani maksat "LotR olsun, fanatikleri nasıl olsa alır" tadında. Olaylar ise şöyle gelişiyor: Sauron'un gözü pörtletiliyor, büyük savaş sona eriyor, herkes mutlu oluyor. Belki de Samwise Gamgee en mutlularından çünkü yıllardır Örümcek Adam olarak gezdiği Shire duvarlarından evlenerek kurtuluyor ve yılların acısını çokça çocuk yaparak çıkartıyor. Veletlerini şömine ateşi etrafında toplayarak Kral Aragorn'un hikayesini anlatıyor, biz de o anlattıkça oynuyoruz.

Oyunun grafikleri için ilk söyleyeceğim şey karakterlerin çok cicili bicili, geniş omuzlu, biraz koca kafalı WoW karakterlerine benzedikleri. Çizgi roman



Tansiyon Ölçer
DÜŞÜK



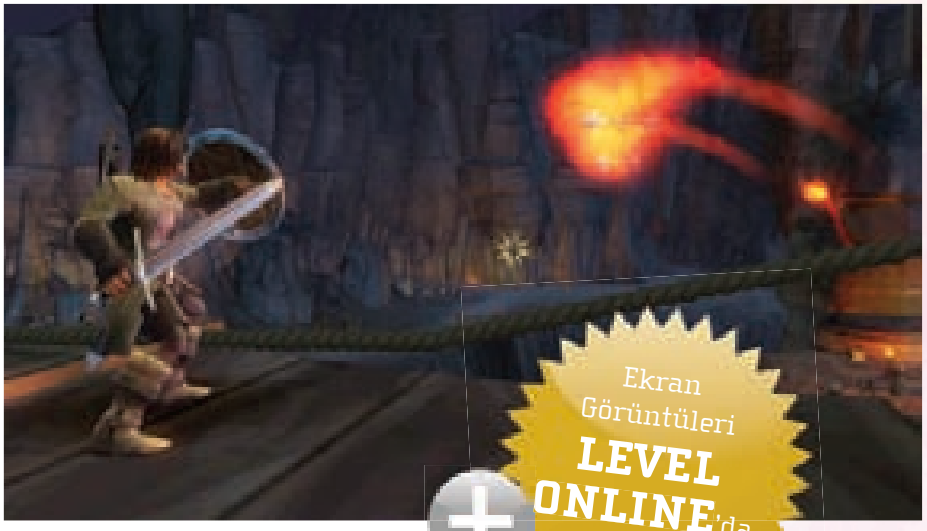
tarzındaki grafikler hikayenin ciddiyetini -en azından benim için- düşüren cinsten. Renkler pastel ve canlı; dediğim gibi W0W oynayanların yadırgamayacakları öğeler bunlar.

Oynanış açısından ise LotR: AQ daha çok kılıç dövüşü üzerine kurulmuş. Yüzüklerin hikayesinin en başından başlayıp, Kara Kapı'ya dadanana kadar bu şekilde ilerliyorsunuz. At üstünde savaşabilmek güzel bir ayrıntıya benziyor zaten bulunacağınız meydan muharebelerini ve hikayeyi hatırlarsanız binek üstünde aksiyon olmaması çok büyük bir eksiklik olurdu. Oyundaki diğer karakterler, hikayeden tanıdığınız tipler ve çizimleri filmdeki karakterlere benzetilmiş. Bana sorarsanız biraz yaratıcılık yakalayabilmesi uğruna karakterlerin tekrar çizilmesini isterdim. Bu şekilde zaten bildiğimiz bir hikayeyi halihazırda onlarca defa izlediğimiz bir filmin karakterlerinin aynıları ile oynamak sıkıcı olabilir. Tabii ki oyunun dağıtıcısının Warner Bros. olmasının böyle bir kararda etken olduğuna eminim. Oyuna ikinci bir oyuncu katılınca Gandalf'ı yönetecek olması da hoş bir ayrıntı. Şahsen bu şekilde, ben hep ikinci oyuncu olmayı yeğlerim.

### Her yerde Move

Oyunun PS3 sürümünün Move'u destekleyeceğini belirtmem lazım. Bunu fazladan bir artı olarak görmüyorum, artık Move çıkıyorsa PS3'e çıkan her oyunun bunu desteklemesi gerektiğini düşünüyorum. Oyunun yapımcıları LotR: AQ'in bir aile oyunu olacağını ve Yüzüklerin Efendisi efsanesinin bu bağlamda parça parça sunulacağından bahsediyorlar. Yani muhtemelen bu daha devamı olacak bir oyunun ilki gibi görünüyor. LotR hayranları baksınlar; heyhat beni açmaz. **Nurettin Tan**

**Çok cicili bicili, bilmiyorum aile oyunu için tabii ki uygun. Ama belki de bu yazıyı ben değil altı yaşındaki yeğenim yazmalı...**



Tansiyon Ölçer
YÜKSEK

**Yapım** Sucker Punch **Dağıtım** Sony **Tür** Aksiyon **Platform** PS3
**Çıkış Tarihi** 2011 **Web** www.infamousthegame.com

# inFamous 2

## Elektrik adam, şehri tuzla buz etmek istiyor

**Ara sahneler**

Yeni inFamous'taki ara sahnelerden bu defa Naughty Dog, Uncharted'ın yapımcısı sorumlu olacak. Uncharted 2'deki ara sahnelerin ne kadar kaliteli olduğunu düşünürsek, inFamous 2'de de benzer görüntüler göreceğimizi bilmek, gönülleri ferahlatmıyor da ne yapıyor ey okuyucu

Hep şunu merak etmişimdir: Raiden ile Cole kapışsa ne olur? Hiçbir şey olmaz. Zaten bunu merak ettiğim de yoktu. Ama şunu merak ettim mesela: Cole gibi güçlerim olsa önce kimi kızartırdım? İnterneti anlamsızca sansürleyenlerle, arabamı evimin önüne park etmek istediğimde benden para isteyen, vermeyince kaputa sürreal bir tablo çizen değnekçi adındaki eşkıyalara ve saygı çerçevesinde hareket etmeyen her türlü varlığa birkaç söz söylerdim. Sözlerimde bir coşku, bir elektrik olabilirdi tabii, o konuda pek garanti veremiyorum.

Fakat yakalanacağımı, bir kafese tıkılacağımı da tahmin ediyorum zira insanlar böylesine bir elektrik yüküne hazır değil; beni tehlikeli görebilirler.

Cole da geçtiğimiz oyunda pek farklı bir konumda değildi ama onun avantajı, bulunduğu şehir Empire City'nin bir çöküşte olmasıydı. Cole'un bir "ucube" olduğu düşünülüyordu belki ama herkesin başka, o kadar büyük sorunları vardı ki şehirde elektrikler saçarak dolaşan bir adam çok da sorun yaratmıyordu onlar için. Fakat bu sefer işler biraz daha karışacağa benziyor...

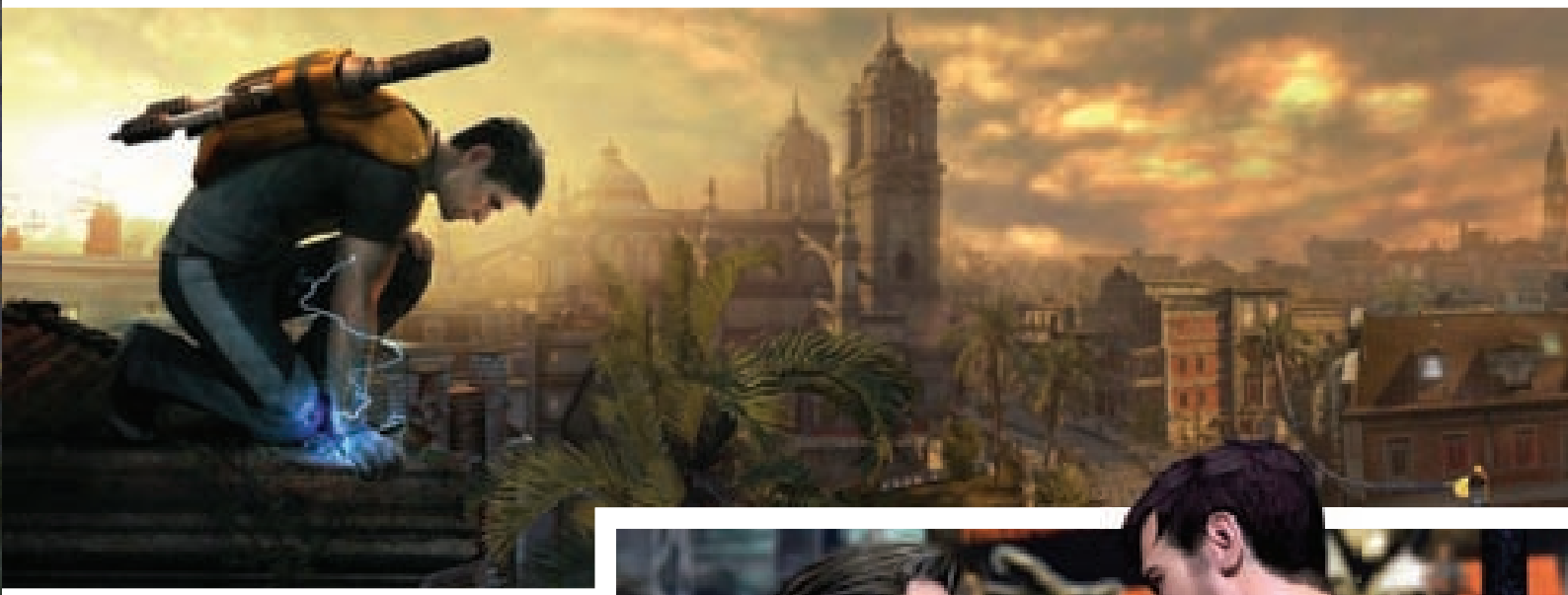
### New Marais'ten selamlar

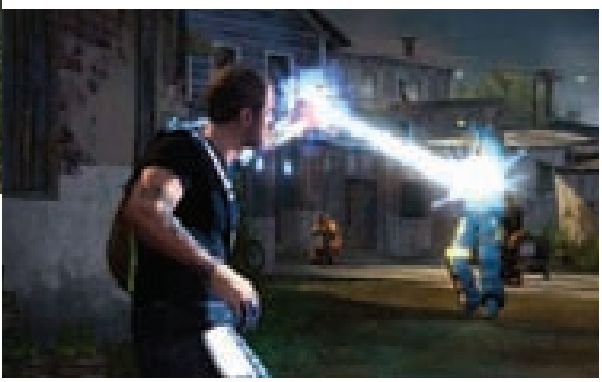
Empire City'de yaşamaya devam ediyor Cole. Sonra ne oluyorsa ilk oyundan hatırlayacağımız korkunç varlık, karanlığın vücut bulmuş hali ortaya çıkıyor ve Cole, insanlığı kurtarmak için Empire City'yi terk edip New Marais'e geçiş yapıyor. New Marais, New Orleans'tan esinlenerek hazırlanmış ve eğer küresel ısınmaya bir çare bulunmazsa, New Oreleans bu yüzyılın sonlarında sular altında kalıp yok olacak. (Nasıl bilgi sıkıştırdım ama araya! Bundan sonra böyle; hiç beklemediğiniz bir anda sizi aydınlatıvereceğim.)

Bu dev yaratığın belirmesiyle birlikte, daha ufak, yine korku filmlerinde gördüğümüz türde yaratıklar da şehri basıyor ve bunlarla mücadele etmek için özel bir askeri güç ortaya çıkıyor. Başında Bertrand adında bir lider olan bu kuruluş, yaratıklarla birlikte özel güçleri olan her türlü canlıya da savaş açıyor. New Marais, Cole'a gücünü veren Ray Sphere'ın yapıldığı yer olduğu için de Cole dışında süper güçlere sahip birilerinin olduğunu da öğrenmiş oluyoruz.

Konu falan bir yere kadar tabii; bu oyunu senaryosu için oynamayacağız. Cole'un düşmanlarını türlü şekillerde yere indirmesini, duvarlarda koşmasını, çatılardan süzülüp şehri bir uçan sincap misali aşmasını görmek istiyoruz hepimiz. (Uçan sincap da hiç karizmatik olmadı.) Sucker Punch, Cole

**Helikopter kaçırabileceğimizi sanmıyorum ama onu indirmek için özel bir hareketimiz olacaktır.**





Cole'un en iyi arkadaşı Zeke de yeni oyunda yer alıyor.

ilk oyunda neler yapabiliyorsa onun iki katını yeni oyuna eklemek için çaba sarf ediyor.

### Ver elektriği

Silah taşımaya ne dersiniz? Hayır, tabanca, tüfek değil. Onun yerine bir adet elektrikli hayvan iteleme cihazı. (Türkçesi yok ki bunun yahu.) Sonuçta elektriği iyi bir şekilde iletebilen ve Cole'un elinde güçlü bir silaha dönüşen bir alet bu. Cole bununla düşmanlarının ayağını yerden kesiyor, akrobatik hareketlerle onların kafasına elektrik veriyor ve basit bir aleti, ölümcül bir silaha dönüştürebildiğini ustalıkla sergiliyor.

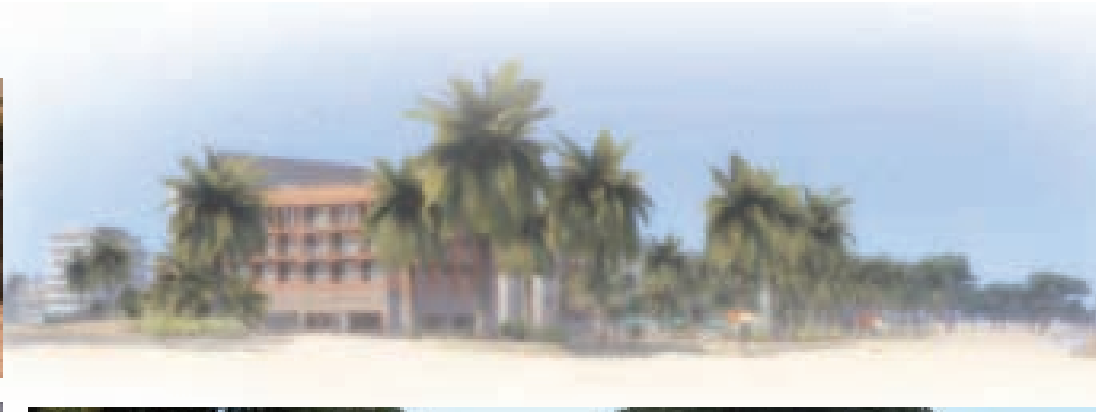
Bir önceki oyunda kazandığı güçlerin bazıları da Cole'a eşlik ediyor yeni oyunda. Örneğin; daha ilk dakikadan çatılardan atlayıp süzülebiliyor, elektrik tellerinde koşabiliyor, elektrik füzeleri yaratıp atabiliyor ve dev bir hortum oluşturup herkesi bunun içine sürükleyebiliyor.

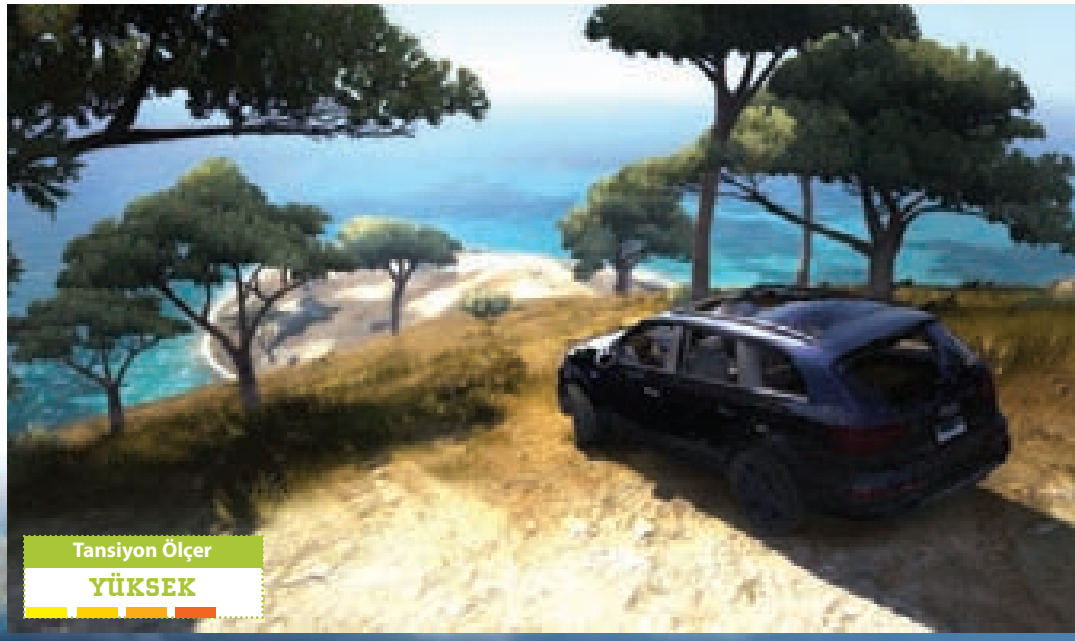
Hortum konusunu hemen kapatacak değilim. Bu yeni güç, Cole'a savaşlarda büyük avantaj sağlayacak. Dev hortum aynı zamanda elektrik de yaydığı için buna kapılanlar elektrikten de zarar görecek ve nihayetinde dağılıp gidecek. Yapımcıların New Marais'i, Empire City'ye nazaran daha fazla nesneyle doldurmasının bir nedeni de silahların etkisinin gözükebilmesi. Artık çatılarda masalar, sandalyeler, sokaklarda telefon kulübeleri, banklar, büfeler ve buna benzer bir dolu cisim olacak. Cole sokağın ortasında ünlü hortumunu gönderdiğinde de arabalar, elektrik direkleri, insanlar, kısacası orada ne varsa havalanacak. Sucker Punch, bazı binaların da zarar görüp yıkılabileceğini söyleyerek patlamaların ses getireceğinin haberini de vermiş oluyor.

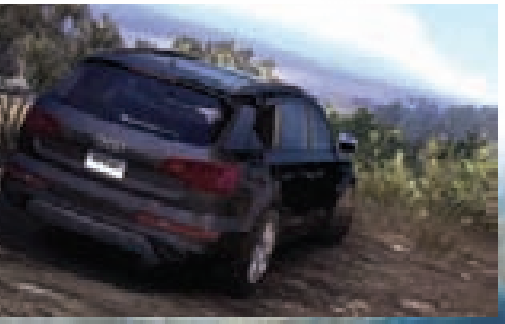
Ve en iyisini sona sakladım. Eğer LEVEL DVD'sindeki fragmanı izlediyseniz, Cole'un çok enteresan bir güce daha kavuştuğunu göreceksiniz: Buz! (Vermek istediğim etkiyi veremediğimi hissediyorum...) Cole yine elektrik ağırlıklı güçlere sahip olacak ama etrafı buzlarla kaplayacağı hareketlere de hakim olacağı söyleniyor. Bakalım Sucker Punch bu iki gücü nasıl dengeli bir şekilde sunacak bize.

inFamous 2 konusunda heyecanlıyız lakin daha çok beklememiz gerekiyor. O vakte kadar inFamous'ı bir kez daha oynamaktan zarar gelmez diyorum.

**Tuna Şentuna**





**Yapım** Eden Studios **Dağıtım** Atari **Tür** Yarış **Platform** PC, PS3, Xbox 360
**Çıkış Tarihi** 22 Eylül 2010 **Web** www.testdriveunlimited2.com

# Test Drive Unlimited 2

## Sadece yarışma, sosyal paylaş!

Test Drive ismi size neler çağrıştırıyor? Bana soracak olursanız bolca geçmiş yıl hesabı yapmama neden oluyor. Test Drive, ismini oyun camiasına ilk duyurduğunda yıl 1987 idi. O yıldan bu zamana kadarsa onlarca Test Drive oyunu çıktı piyasaya. Kimisi çok "tırt" oyunlar olarak kenara atılırken, kimileri de hakkı verilerek oynandı. Nitekim Test Drive, son oyununda çizgisinin çok dışına çıkmıştı. Bakalım bu sefer bizleri neler bekliyor.

### Online test

Test Drive Unlimited 2 (TDU2), diğer birçok oyunda da olduğu gibi onlarca vaatle çıkmaya hazırlanıyor karşımıza. Uzun zamandır sancıları süren bu vaatlerin de neler olduklarını sonunda iyi - kötü E3 2010 esnasında sızan bilgilerle beraber öğrendik.

Şimdi ilk TDU oyununa bakmayan bir oyuncuysanız hemen söylemekte fayda görüyorum: TDU, tek kişilik bir oyundan daha çok bir MMO havasında. İkici oyundaysa bizleri Akdeniz'in incisi Ibiza Adası'na atmaya hazırlanıyor yapımcılar. Oyun boyunca yapılacak yüzlerce görev ve kendimizi geliştirmemiz için kazanılmayı bekleyen bolca para var bu adada. Pek tabii ki bu parlar öyle boşu boşuna kazanılmıyor; çünkü alınmayı bekleyen onlarca fantastik otomobil, lükste sınır tanımayan evler ve ancak bir tikinin giyebileceği cinsten kıyafetler var.

Ibiza Adası konusunda gereğinden birazcık fazla çalışmış yapımcılar. Neden mi böyle dedim? Çünkü bu insanlık dışı kişiler direkt olarak uyduya bağlanarak adanın onlarca, yüzlerce farklı fotoğrafını çekmişler. Edindikleri fotoğraflar sonucunda da yüzey şekilleri ve adanın genel coğrafyası üzerinde çalışmışlar. Sonuç olarak da karşımıza Ibiza Adası'nı çıkarmışlar. Yani iyi bir TDU2 oyuncusu, Ibiza'ya gittiği zaman bakkalın ve mısırcının yerini bile rahatlıkla bulabilecek. Oyunun online kısmındaysa sadece yarış yok. Olayları birazcık daha MMO havasında yaşayabilmemiz için yarışlar kadar kendi karakterimizle de bir şeyler yapabilmemiz sağlanmış. Etrafta rahatça yürüyebilecek, evimize gelebilecek ve etraftaki dükkanlardan bolca alışveriş yapabileceğiz; hatta son zamanlarda çok popüler olduğundan, tıpkı bir sosyal ağ paylaşım sitesindeymiş gibi etrafımızdakilerle konuşup anlaşabileceğiz. Yani yarışmak kadar, sosyal hayat da bolca yer tutacak TDU2'de.

Gelecek olan yeniliklerden bir tanesi de yeni co-op modu olan "Follow the Leader". Bu modda takım oyunun gücüne inanmamız gerekecek. Takımımızdan sadece bir kişinin görebildiği checkpoint'lerden sırayla geçmeye çalışacağız. Bu da demek oluyor ki gören kişiyi ölümüne takip etmemiz gerekecek. Bu oyun modu baştan aşağıya iletişim gerektireceğinden ziyadesiyle hoş bir proje gibi gözüküyor.

Özellikle oyun içi videolardan dolayı çok endişeliyim; çünkü araçlar bir garip hareket ediyormuş gibi gözüküyor. Umarım baştan aşağıya yarışa dayanan bir oyunda araçlarla ilgili bir sorun olmaz, umarım ben şaşı bakıp şaşırmışımdır. **Ertuğrul Süngü**

**Yapım** Kojima Productions **Dağıtım** Konami **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360
**Çıkış Tarihi** Belli Değil **Web** www.konami.jp/mgsr

# Metal Gear Solid: Rising

## Biz oynamaktan bıktık, onlar yapmaktan bıkmadılar

Tansiyon Ölçer
NORMA

Her sene en az iki Metal Gear oyunu çıkaran Konami, hızını kesmeyip yeni oyununu duyurdu. Açıkçası, başlarda bayıla bayıla oynardık ama artık sizi de sıkmadı mı bu seri? Final Fantasy'nin finalinin bir türlü gelmemesi gibi, Metal Gear serisi de bir türlü bitmek bilmedi. Tabii ki hayranı da vardır, oynamayın demiyorum, hobi olarak yine oynayın ama şöyle güzel bir finalle bitse de tadında kalsa, sonra yıllarca kendinden söz ettirse daha hoş olmaz mıydı?

"Raiden is back" (Raiden geri döndü) sloganıyla yola çıkan oyunun yayınlanan fragmanında tamamen silah ve zırhla kuşanmış bir ninja görüyoruz. Raiden geri döndüğüne göre de bir sürü yıldırım, şimşek görebileceğimizi anlıyoruz. Tabii ki oyunun ara videoları ve aksiyon sahneleri her zaman güzel olsa da oynamaya değer bir oyun olup olmadığını bekleyip göreceğiz. **Onur Cengiz**

**Yapım** Ready at Dawn **Dağıtım** Sony **Tür** Aksiyon **Platform** PSP
**Çıkış Tarihi** 2010'un son çeyreği **Web** www.godofwar.com/spartansstandtall

# God of War: Ghost of Sparta

## Kratos'un PSP'ye dönüşü...

Tansiyon Ölçer
ÇOK YÜKSEK

İlk çıktığı günden beri her oyunu ayrı olay yaratıp satış rekorları kıran God of War serisinin PSP için ikinci oyunu olan Ghost of Sparta yolda. Her daim hikayesiyle, oynanışıyla, karakterleriyle kendine birçok hayran edinen God of War'da bu kez Midas baş düşmanımız oluyor. Kratos'un Midas gibi sessiz sakin bir kepçe kulaklı arkadaşla ne işi olur, bilmiyoruz ama bunu da oyuna başlayınca öğreneceğiz. (Gerçi Athena'yı da gayet masum biri sanıyorduk God of War'dan önce.) Oyun God of War III'ün bittiği yerden başlıyor; böylece Prince of Persia'da olduğu gibi bir sona, bir başa gidip güzelim seriyi bozmuyorlar. Görsel olarak da PSP olmasına rağmen gayet kaliteli grafiklere sahip oyun. Sevenlerini bekletmeyi sevmeyen seri, daha God of War III'ün tadı damağımızdayken açıklandı ve 2010'un son çeyreğinde piyasaya sürülmesi planlanıyor. Böylece bir karizma abidesi olan Kratos'suz günler geride kalıyor. Kısacası bitirmeden rahat edemeyeceğimiz bir oyun bizleri bekliyor. **Onur Cengiz**

**Kratos her zamanki gibi, zincirli kılıçlarıyla düşmanlarına korku saçmaya devam ediyor.**

**Yapım** Valve **Dağıtım** Valve **Tür** FPS / Puzzle **Platform** PC, Mac, Xbox 360, PS3
**Çıkış Tarihi** 2011 **Web** www.thinkwithportals.com

# Portal 2

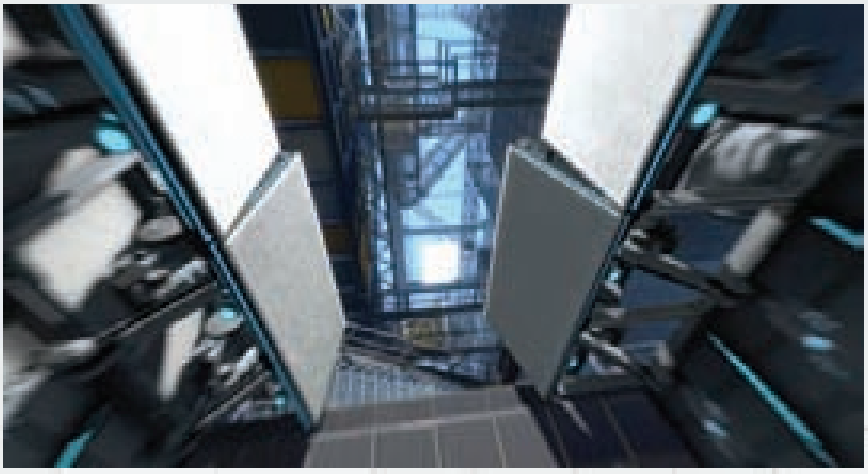
## Hayatta kalanlar için, Aperture Science Labs gururla sunar!

Görüşmeyeli çok uzun zaman olmuştu, değil mi? O yokken, kendisini neredeyse her gün bir kez andım; Still Alive'ın her bir notası beynimin içine kazındı resmen. Beni "keklediği" dakikaların hatırına, her kek gördüğümde en huysuz hali gözümün önüne geldi hep. Geçenlerde ortaya çıktı; "Çok uzun zaman oldu..." dedi en intikam dolu sesiyle. Kendisini tavana asan hasta ruhlu manyak GlaDOS'u temizleyememişiz; hala hayattaymış dediği gibi. 100 yıl sonra Aperture Science Labs'te beynimde kalıcı tahribat bırakmak için beni bekliyormuş üstelik, sanki daha önce hiç bırakmamış gibi...

### Cake?

Orange Box'ın içinde minicik, kısacık bir mod olarak piyasaya sürülmesinin üstünden yıllar geçti. Valve ve yapımcıları dahil kimse Portal'ın efsanevi bir oyun olacağını düşünememişti. Oynayan kimse Portal'ı hiç unut(a)madı bugüne kadar, Portal ise E3 2010 öncesi önce yayınladığı yamalar ve yeniliklerle, en sonunda da Steam üzerinden ücretsiz yayınlanmasıyla onu bekleyen kitlenin aklını soru işaretleriyle doldurdu. E3 2010'da ise ışıklar bir anda kapandı ve o anda GlaDOS'un sesi bekleyenlerinin tüylerini diken diken etti. "Mermisiz - kansız FPS olmaz" diyenlere en güzel cevabı çoktan vermiş olan Portal, tekrardan sabrımızı zorlayan bulmacalarıyla buyurun, bakın bakalım nasıl geri dönüyor...

Aradan 100 yıl geçmiş; Aperture Science Labs'in o steril ortamından eser kalmamış, görmeyeli içinde türlü türlü yeni yaşam formları oluşmuş. Üstelik, bizi bekleyen bir dostumuz daha var; adı: Wheatley. Glados'la ilişkimizi bilmediği kesin; tanıtım videolarında GlaDOS, bizim yönettiğimiz Chell isimli karaktere ciyak ciyak "Beni öldürdün!" diye bağırırkenki tepkilerinden belli. Wheatley sağ kolumuz olacakmış. Az konuşsa bari; iki dakikalık videoda bile susmak bilmiyor. Yapımcısı Gabe Newell, ilk oyuna göre çok daha fazla hikaye bazlı olacağını vurguluyor. Buradan da anlıyoruz ki GlaDOS, turret'lar ve Wheatley hiç susmayacak. Portal 2'de Aperture Science Labs'tek kaçamamamız için bir çok yenilik de bizi karşılamaya hazırlanıyor. Bunlardan ilki Tractor Beams. Havada her hangi bir alanda, tünel boyunca bizi veya objeleri taşımamıza yarayacak. Portal açarak istediğimiz şeyi istediğimiz noktaya bırakabileceğiz. Pneumatic Diversity Vent denilen icat ise basit tabirle her şeyi içine çeken dev bir vakum gibi. Duvarları bile içine çekebilecekmiş. Portalları açarak turret'ları ortadan kaldırmamıza

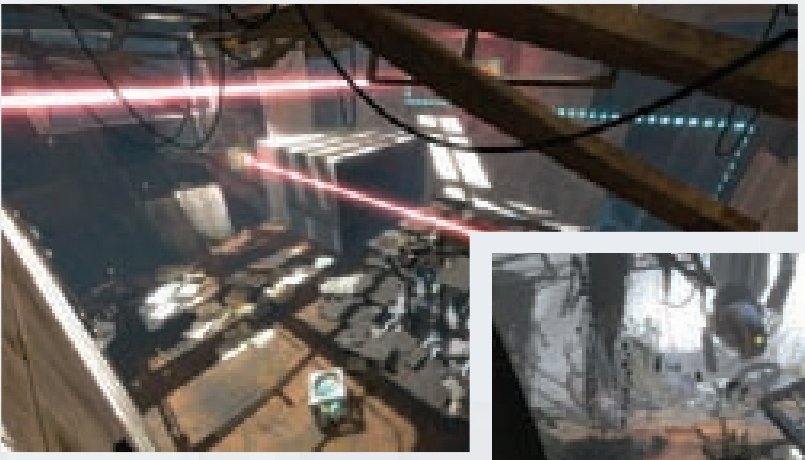


yarayacak. Aerial Faith Plate, tanıtım videolarında oldukça keyifli bir yeniliğe benziyor. Bunlar metal tabakalar ve üzerine basıldığı zaman bizi havaya fırlatıyor. Nereye fırlattıkları değişken, oyun içi videosunda bir bölümde bir oda dolusu Aerial Faith Plate görmüştük. Thermal Discouragement Beam'ler ise Compainon Cube gibi kutuların içinde de yer alabilen lazer ışınları düğmeleri aktif hale getirmek veya turret'ların canına okumak için yollanabilecek. Turret'ların bu kez gerçekten çekeceği var elimizden, sevimli görünüp öldürülmemek için nasıl yalvaracaklar merakla bekliyorum. Bunlarla beraber iki farklı renkte jeller de olacak. Mavi olan Repulsion Gel, üzerine gittiğimiz zaman daha yükseğe zıplamamızı sağlayacak. Turuncu olan diğer jel ise Propulsion Gel olarak geçiyor ve o da üzerinden geçtiğimizde daha uzağa sürüklenerek, daha da uzağa gitmemize yarayacak. Bunlarla beraber gelecek zorlukları düşünüyorum da... Üstelik yenilikler bu kadarla sınırlı değil. Portal'ı oynarken "keşke multiplayer oynanılabilseydi" düşüncesinin çoğunuzun aklından geçtiğini tahmin edebiliyorum. Valve ekibi, Portal 2 ile beraber multiplayer oynanılabilirlik için birbirinden farklı seçenekler sunacak gibi gözüküyor. İsimleri henüz belli değil ama online mod için iki yeni robotun daha aramıza katılması bekleniyor. Turret'ların atası gibi duruyorlar; ellerinde portal silahları bile var üstelik. Multiplayer co-op moda oynarken iki kişinin portal açma - kapama renkleri farklı olacak ve klavyede bir tuşa basıldığında takım arkadaşımızın ekranını split screen olarak görebileceğiz. Single mod'a göre tamamen farklı olarak hazırlanmış bölümler ve daha zor puzzle'lar geliyormuş, multiplayer co-op oynarken alınacak keyfi düşünemiyorum bile. Ah bir de Steam var, Gabe Newell Steam üzerinden Portal 1'i bayram şekeri niyetine dağıttıktan sonra Portal 2'nin de Steam'de olacağını duyurdu. Sadece Steam mi peki? Konsollarla pek de arası olmayan Valve ve Gabe, E3 2010'da Playstation 3 sahnesinde Portal 2'yi tanıtmaktan eksik kalmadı. "Portal en güzel Playstation 3'te olacak" diyorlar, tek kaşımı kaldırıp imalı gözlerle bakıyorum buradan kendilerine. Çok yakışıksız bir açıklama daha yapmak istiyorum bu arada; Still Alive'in bestecisi Jonathan Coulton Portal 2'de de olacak. Still Alive gibi bir hit daha... Bünye kaldırmayabilir.

### Still Alive?

Portal 2, PlayStation 3, Xbox 360, PC ve Mac'te olacak; her koldan GlaDOS'u kuşatmak için. 2011 yılına kadar sabırla beklememiz gerekiyor. O güne kadar Turret'ların sesleri, GlaDOS'un intikam dolu hırıltısı, Compainon Cube'lar biraz daha beynimizde dönsün, daha çok Still Alive dinleyip mutlu olalım mesela. Demek ölmedin GlaDOS, inan seni bile çılgınca özledim. Hele bir çık gel, o keki sana ellerimle ilk ben yedireceğim.

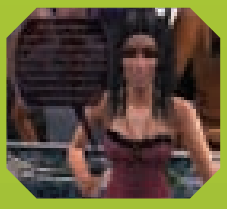
**Ayça Zaman**



**Obsesif derecede düzenli, eski Portal ortamının yerinde yeller esiyor.**

## SimsTR 10 Yaşında!

İlk Türkçe The Sims Sitesi, SimsTR, Temmuz ayında kuruluşunun tam 10. yılını kutladı. 2000 senesinde 14 yaşında internet dünyasına ve simülasyon oyunlarına meraklı bir genç tarafından, tamamen amatör bir uğraş olarak kurulan SimsTR, en başından beri "Türkiye'nin The Sims Sitesi" olmak için çaba verdi. SimsTR, bu 10 yılda, üç sayfalık ücretsiz bir siteden, onlarca rehber ve indirilebilir içerik ile dünyanın en büyük The Sims topluluklarından birine dönüştü. SimsTR.com olarak bize en başından beri destek veren, yönetici, tasarımcı, sponsor, üye, ziyaretçilerimize ve LEVEL'a teşekkür ediyor ve The Sims 3 için hazırladığımız sürpriz tasarımlar ve bu sevinci paylaşmak için herkesi www.simstr.com'a davet ediyoruz.



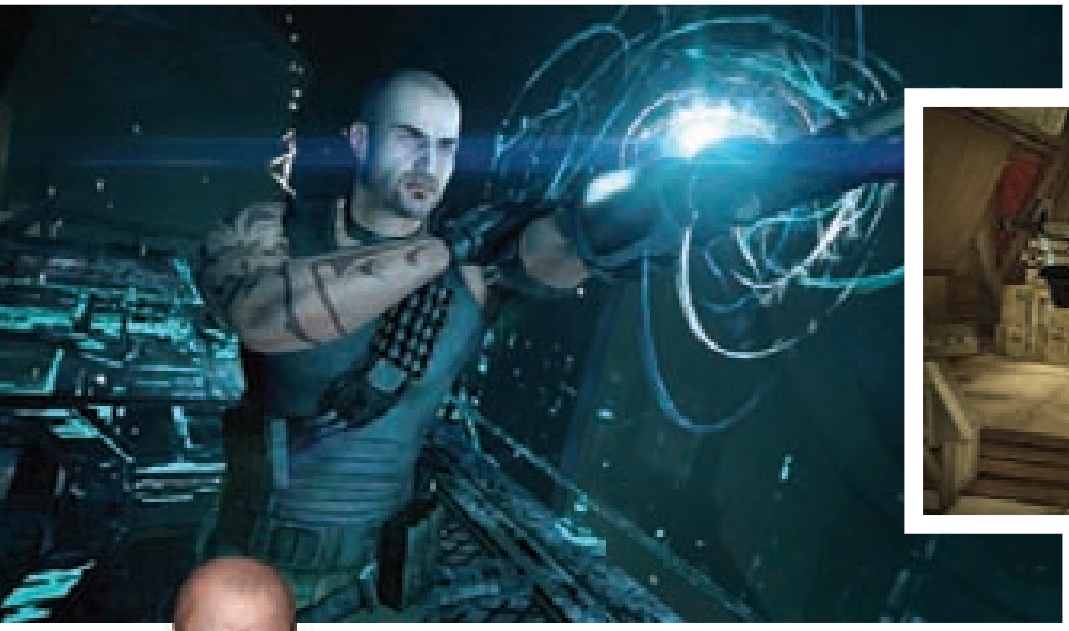
## Geleneksel SimsTR Dizi Ödüller-inde Oylama Başladı

SimsTR üyelerinin bir yıl boyunca yayınladıkları The Sims dizileri / fotoromanları ve müzik klipleri, bu yıl altıncısı düzenlenen SimsTR Dizi Ödülleri ile sahiplerini bulacak. Üyelerin oyları ile başta "En İyi Fotoroman-Dizi", "En İyi Video-Dizi" ve "En İyi Klip"in seçileceği ve "En İyi Çekim ve Senaryo" ödüllerinin dağıtılacağı yarışmayı, http://diziodulleri.simstr.com adresinden ziyaret edebilir, birbirinden iddialı aday dizileri buradan izleyerek, değerlendirebilirsiniz.

## Create-A-Pattern ile Desen Yaratmak Çok Kolay...

The Sims 3'ün getirdiği en önemli yeniliklerden biri, oyundaki her türlü eşya ve giysiye istediğiniz deseni seçebilmekti. Oyunun sunduğu desen seçenekleri ile yetinmek istemeyen yüzlerce oyuncu, profesyonel tasarımcıların desen tasarımlarını oyunlarına indiriyordu. Ancak şimdi basit anlamda kendi desenlerinizi hazırlamak için iyi bir Photoshop bilgisine ya da internete ihtiyacınız yok. EA, geçtiğimiz ay, yeni ücretsiz The Sims 3 desen programını yayınladı. Bu program ile yepyeni desenler tasarlamak, profesyonel görünüm yakalamak artık çok daha kolay! 138 MB'lık bu özel ve ücretsiz program, resmi siteye kayıtlı orijinal oyun sahipleri tarafından indirilebiliyor.

**Erdem İspir - www.simstr.com**



Singularity'den yeterli para alamayan Renko, bu oyunun da başrolüne oturmuş gibi gözüküyor.

Tansiyon Ölçer
YÜKSEK

**Yapım** Volition **Dağıtım** THQ **Tür** Aksiyon **Platform** PC, PS3, Xbox 360
**Çıkış Tarihi** Mart 2011 **Web** www.redfaction.com

# Red Faction: Armageddon

## Patlayıcı dolu tüneller...

Mars'ı güzelleştireyim derken altını üstünü getirmek, üstelik bunu bağımsızlık savaşı verirken yapmak pek kolay olabilecek bir şey gibi gözükmese de aslında başarması çok kolay bir durum. En azından sanal dünyada. Artık Mars halkı ilk günlerine geri dönüyor; ilk Red Faction'daki gibi tünellere sığınıyor bir kez daha. Sığınıyor ama kaçamıyor tehlikeden çünkü bu defa da yer altında yüzyıllardır uyumakta olan uzaylılar canlanıyor. Red Faction: Guerrilla'nın kahramanları Alec Mason ve Samanya'nın oğlu Darius Mason sorumlu tutuluyor olanlardan. Hangi olaylardan mı? 72 saat içerisinde uzaylı yaratıkların tünellerdeki neredeyse herkesi katletmesinden...

### Dar alanda roket paslaşması

Guerrilla'yı unutun. Orada yaşadıklarınızı, binaları yerle bir ettiğiniz günleri... Armageddon'da dar tünellerdeyiz, daha çizgisel bir dünyadayız ve kaçacak yerimiz bu defa çok daha kısıtlı.

Yine üçüncü kişi görüntüsünden oynanacak oyun ve aksiyonun, etrafı yıkıp geçmenin ölçüsü Guerrilla'dan daha aşağı olmayacak.

Akıcı bir aksiyon oyunu olması planlanan Armageddon'ı bu bağlamda da en çekici yapan özelliği, içeriğindeki silahlar.

Misal Magnet Gun'ı ele alalım. Bu silahı A objesine ateşliyorsunuz, ardından B objesine de bir el ateş ettikten sonra bir bakıyorsunuz, A objesi son hız B'ye uçuyor! Bir binanın kenarına ateş edin ve ikinci eli de uzaktaki uzaylıya ateşleyin ve bakın binanın parçası nasıl kopuyor da uzaylının suratına yapışıveriyor. (Bir diğer örnekte de uzaylıyı binaya geçirmeyi deneyebilirsiniz.)

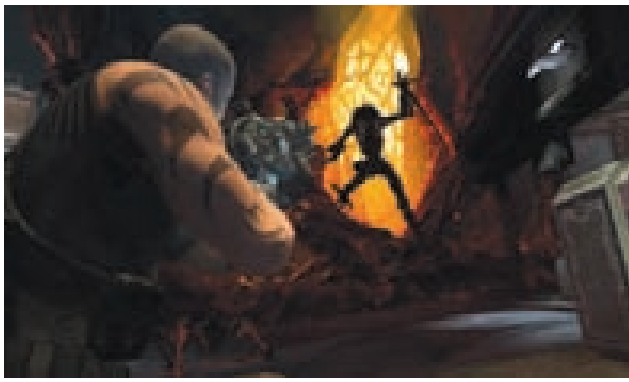
Guerrilla'da görüp sevdiğimiz Nano-Forge da dönüş yapıyor ama büyük bir farkla. Singularity'deki TMD gücümüz gibi bu silah çeşitli cisimleri parçalara ayırmaya yarıyordu. Ve yine Singularity'deki TMD gücümüz, cisimleri tekrar yeni hale getirebiliyordu. İşte Nano-Forge, Armageddon'da da nesneleri yenilemek, tamir etmek için kullanılacak.

Volition'ın bize göstermekten çekinmediği son silah aslında bir silah değil; onun adı Exo! Bu robotun içine girerek gücümüze güç katıyoruz ve bir kez koşmaya başladık mı bizi kimse durduramıyor. Yaratıklara çarpmak onların sonunu getiriyor ve onların yuvalarını da yine bu kostümle yıkıyoruz.

### Örümcekler

Karanlık ortamlardan hoşlanmayanların pek sempati duymayacağı bir oyun oluyor Red Faction: Armageddon. İçinde bolca çirkin yaratık, bolca mermi ve yeterli miktarda aksiyon bulunuyor. Normalde bu oyun için heyecan duymaya pek gerek yoktu fakat Volition'ın ortaya çıkarmakta olduklarına şahit olunca, beklemek zor gelmeye başladı... **Tuna Şentuna**

Yaratık dediğin yerde yürümez zaten. Tavanda olur, duvarda olur, tuvalet deliğinde bile olur!



**Yapım** Day 1 Studios **Dağıtım** Warner Bros **Tür** FPS **Platform** PC, PS3, Xbox 360
**Çıkış Tarihi** 2010'un üçüncü çeyreği **Web** www.whatisfear.com

# F.3.A.R.

## Daha da derinden...

**Tansiyon Ölçer**
**YÜKSEK**

F.E.A.R. denilince akan sular dururdu bir dönem. Yıl 2006, Sierra Entertainment başroldeydi. Dönemin FPS'leriyle kıyaslandı durdu haliyle. F.E.A.R'ı bu kadar sevilen FPS'lerden biri olması (noktalı) adından da anlaşılabileceği üzere, insanın tüylerini ürperten gerilim sahnelerine bolca sahip olmasıydı. Korku eşiğiniz ne kadar yüksek bilmiyorum ama benim gibi korku filmi izleyip gece rüyasında bile ondan korkan bir insansanız, F.E.A.R.'ın da geçmişinizde yer ettiğini düşünüyorum. Serinin devamı F.E.A.R. 2'nin seveni kadar, sevmeyeni de oldu; en çok da hala aynı grafik motorunun kullanılması ve mekanlarda pek de değişikliğin olmaması öne sürülen sebepler arasındaydı. F.3.A.R'ın yakın tarihinde ise bir çok değişlik söz konusu. Sierra Entertainment yerine Warner Bros söz sahibi ve yapımcı koltuğunda artık Monolith firması değil, F.E.A.R.'ın konsollarını hazırlayan firma Day 1 Studios oturuyor.

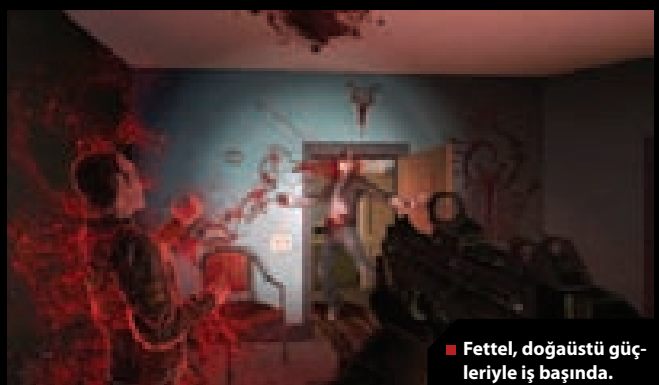
### Paranormal aktiviteler

İşin mutfağındaki değişliklerin oyuna getireceği yeniliklerden bahsetmeden önce; "Bilenler bilmeyenlere anlatsın" demiyorum ve sizi Alma, Point Man ve Paxton Fettel'la tanıştırmak istiyorum. Alma, serinin bütün oyunları ve ek paketlerindeki gizemli karakterdi ve ordusuyla beraber yeterince gerginlik yaşatmıştı. Tabii ki tek başına değil; oğulları Point Man ve Paxton Fettel da karşısına çıkmak için sabırsızlanıyor. Point Man, serinin ana kahramanı ve genetik olarak gelişmiş bir süper asker. Paxton Fettel ise başlı başına ayrı bir karakter; süper güçleri olan, telepatik iletişimler kuran Fettel, F.3.A.R. da Point Man'le iş birliğine girerek gerilimin dozajını arttırma sözü veriyor. Point Man'i daha önce oynayanlar pek sıkıntı çekmeyecektir; çeşitli silahlarıya katliam yapmasının yanı sıra, zamanı yavaşlatma gibi özellikleri de var, fakat Fettel'in kontrolleri tamamen ayrı. Karşısındaki düşmanı etkisiz hale getirebilme, tele kinetik güçle onları havaya fırlatabilme veya silahlarını kendilerine karşı kullanma gibi özellikleri bulunacak. Bir diğer yenilik ise siper alma özelliği. Fettel'in ekranı da oldukça farklı dizayn edilmiş. Ekranı daha kırmızı yoğunlukta olacak ve Point Man'in görmediği noktaları da görebilme yetisi olacak. Tam bu noktada F.3.A.R.'ın en iddialı olduğu yenilik devreye giriyor, hem Point Man'i hem de Fettel'ı co-op olarak oynayabileceğiz.

### Korkarsam, bana sarılır mısın?

Warner Bros yetkilisi, oyunun kökenlerine sımsıkı bağlı kalacağını ama co-op sayesinde gerilimin de atacağını belirtiyor. Benim bu noktada biraz kafam karışıyor işte arkadaşlar; FPS'yi kenara koyalım, yapay zekası ve gerilim hissiyle sevilmiş bir oyunu seninle yan yana oynarsam, tek kişi seçeneğinde oynarken gerildiğim kadar gerilebilir miyim? Ortada düz bir mantık var, korku filmini bile iki kişi izleyince gerilim düşüyor. Hani Fettel'ın görüp, Point Men'in göremeyeceği noktalar var demiştim ya, bunları Point Man'le paylaşmama hakkı da var üstelik. Ama sen benim yanımdasın, biz co-op olarak oynuyoruz. Bu noktalarda neler olacak, inanın ben de sizin kadar merak ediyorum.

Co-op olayı şimdilik ne kadar soru işaretleriyle dolu görünse de, senaryo ve görselliğin çok iddialı olacağı daha şimdiden belli. Halloween, Village of the Damned, Fog gibi filmlerden bildiğimiz John Carpenter, oyunun sinematiklerini hazırlıyor ve 30 Days of Night filminin yazarı Steve Niles ise senaryo içeriğinden sorumlu. Alma nerelerde karşımıza çıkacak siz de merak ediyorsanız, bu yılın üçüncü çeyreğini bekleyelim o halde... Korku kaldığı yerden devam edecek, mümkünse teker teker gelmeyin. **Ayça Zaman**



**Fettel, doğaüstü güçleriyle iş başında.**

TEST
ETTİK

**Yapım** EA Sports **Dağıtım** Electronic Arts **Tür** Spor
**Platform** PC, PS3, Xbox 360, PSP **Çıkış Tarihi** 28 Eylül 2010 **Web** fifa.ea.com

# FIFA 11

## Transfer hiçbir zaman bitmez!

**Tansiyon Ölçer**
**ÇOK YÜKSEK**

Takımlar sezon öncesi hazırlık kamplarında, firmalar yeni sezon için hazırlanan oyunların geliştirilmesinin son aşamasında, ben de bütün bir yıl boyunca oynamaya doyamadığım spor oyunlarının yeni versiyonlarını sabırsızlıkla bekleme sürecinde... Sadece beklemekle mi kalıyorum? Hayır! Çünkü sizler de aynı sabırsızlıkla oyunu beklerken ben FIFA 11'in henüz tamamlanmamış bir versiyonunu test etme şansı yakaladım. O halde üzerime düşeni hemen yapmalı ve FIFA 11'de neler gördüğümü size aktarmalıyım!

Öncelikle elimizdeki FIFA 11, 28 Eylül'de piyasaya sürülecek oyunun henüz tamamlanmamış ve üzerinde çalışılan bir versiyonu olduğu için net şeyler söylemek, olumlu ya da olumsuz kararlar vermek yanlış olur. Yine de FIFA 10'a, hatta 2010 FIFA World Cup South Africa'ya göre tespitlerim olduğunu, hem de olumlu yönde birçok tespitim olduğunu söyleyebilirim.

EA Sports'un bu yıl ön plana çıkardığı yeniliklerden ikisi, Personality+ ve Pro Passing System olarak görünüyor. Personality+, sahadaki futbolcuların her birinin birbirinden farklılaşabilmesi için geliştirilen, bu sayede çok daha çeşitli bir oynanabilirlik sunulmasını amaçlayan, toplu ve topsuz oyunda farklı sahneler yaşanmasına vesile olacak bir sistem. Tanım yerine geliyor mu? Kesinlikle. Ayrıca oyuncuların profillerine Traits ve Badges olmak üzere iki sekme eklenmiş ve bu bölümden her bir oyuncunun özel yeteneklerini ve onlarla özdeşleşen özelliklerini görebiliyoruz. Pro Passing System ise adından da anlaşılacağı üzere profesyonelleştirilmiş bir pas sistemi. İşte bu sistem, Personality+ ile birleştiği zaman çok ilginç ve gerçekçi bir oynanış çıkıyor ortaya. EA Sports'un ortadan kaldırmaya çalıştığı seri ve "olağanüstü" paslaşma olayı, bu sistem sayesinde cidden yok oluyor; çünkü bundan böyle tüm paslar, futbolcuların yeteneklerine, bulundukları konuma, üstlerindeki baskıya ve bizim de kontrol yeteneklerimize ve verdiğimiz komutlara göre farklılık gösteriyor. Kontrolün tamamen bize bırakılmasıysa -sisteme alıştıkça- çok daha farklı, etkili ve olumlu paslar atabilmemizi sağlıyor. Oyunu oynadığım süreçte bu iki özelliğin bariz bir şekilde oynanışı etkilediğin, hatta bu konuda biraz da zorlandığımı itiraf etmeliyim. FIFA 10'u o kadar çok oynadım ki pas trafiğinde robotlaşmaya başlamıştım. FIFA 11'deyse ezbere pas atmak ve pasın hedefine varacağından %100 emin olmak diye bir şey yok artık. Haliyle pası atarken de, alırken de çok dikkatli olmam gerekti.

Emre ile aramızda geçmesi muhtemel Arsenal vs Chelsea rekabetinden bir kare...

## Lisans

Nedense bazı Pro Evolution Soccer fanatiklerinin, FIFA serisinin tek avantajı olarak gördüğü lisans konusunda bu yılki durum nedir? 30'un üzerinde lisanslı lig, 500'ün üzerinde lisanslı takım, 15.000'in üzerinde futbolcu ve tabii ki Turkcell Süper Lig!

FIFA serisinin geçen sezonla birlikte zirveye çıkardığı fiziksel gerçekçilik, fiziksel mücadele sistemiyse bu yıl tavan yapacak gibi. 2010 FIFA World Cup South Africa'da biraz problemli görünün sistem daha da geliştiriliyor ve FIFA 11'de 360 derecelik bir açıyla pozisyon savaşı verebiliyoruz. Bu durumun oyunu çok daha zevkli bir hale getirdiğini düşünüyorum. Özellikle de kanatlardan akın yaparken giriştiğim her bir ikili mücadele, oynanış açısından keyif verdi bana.

Maça başlarken dikkatimi çeken ilginç bir detaysa süre ve stadyum seçimi dışında hakem seçiminin de oyuncuya bırakılması olmuş. Aslında bu hakem seçimiyle hakemler arası farklılaşmaya gidildiği anlaşılıyor. Artık her hakemin faul çalma ve kart gösterme frekansının farklı olduğu bize aktarılıyor. Sık sık faullerle kesilmeyen bir maç ya da kartların havada uçuştuğu bir maç yapmak mümkün. Durumu yerinde tespit etmek için yaptığım seçim, maçın henüz ilk 15 dakikasında iki kırmızı kartın gösterilmesiyle kendini kanıtladı. (Bir tanesi çok barizdi, itiraf ediyorum.)

Maça başladık, güzel güzel oynadık, kazasız belasız da bitirdik maçı. Maç sonunda bir yenilik var mı? Aslında herkes için önemli olmayabilir belki ama Match Highlights menüsü eklemişler ki bu güzel bir detay. Bu seçenek sayesinde tüm pozisyonları değil, dakika dakika istediğimiz pozisyonu tekrar izleyebiliyoruz. Ayrıca gol tekrarları konusunda çok önemli bir adım daha atılmış ve videoları internete yükleme zorunluluğu ortadan kaldırılmış. Böylece güzel bir gol attıktan sonra maça devam edebilmek için internet çilesi çekmemize gerek kalmıyor, videoları direkt sabit diske atabiliyoruz. Peki bu süreçten kurtulduk diye video paylaşamayacak mıyız? Tabii ki paylaşacağız. Bunun için de oyuna bir Replay Theatre bölümü eklenmiş. Bu bölüme girerek videolarımızı izleyebiliyor ve istediklerimizi internete yükleyebiliyoruz.

## CREATION CENTRE

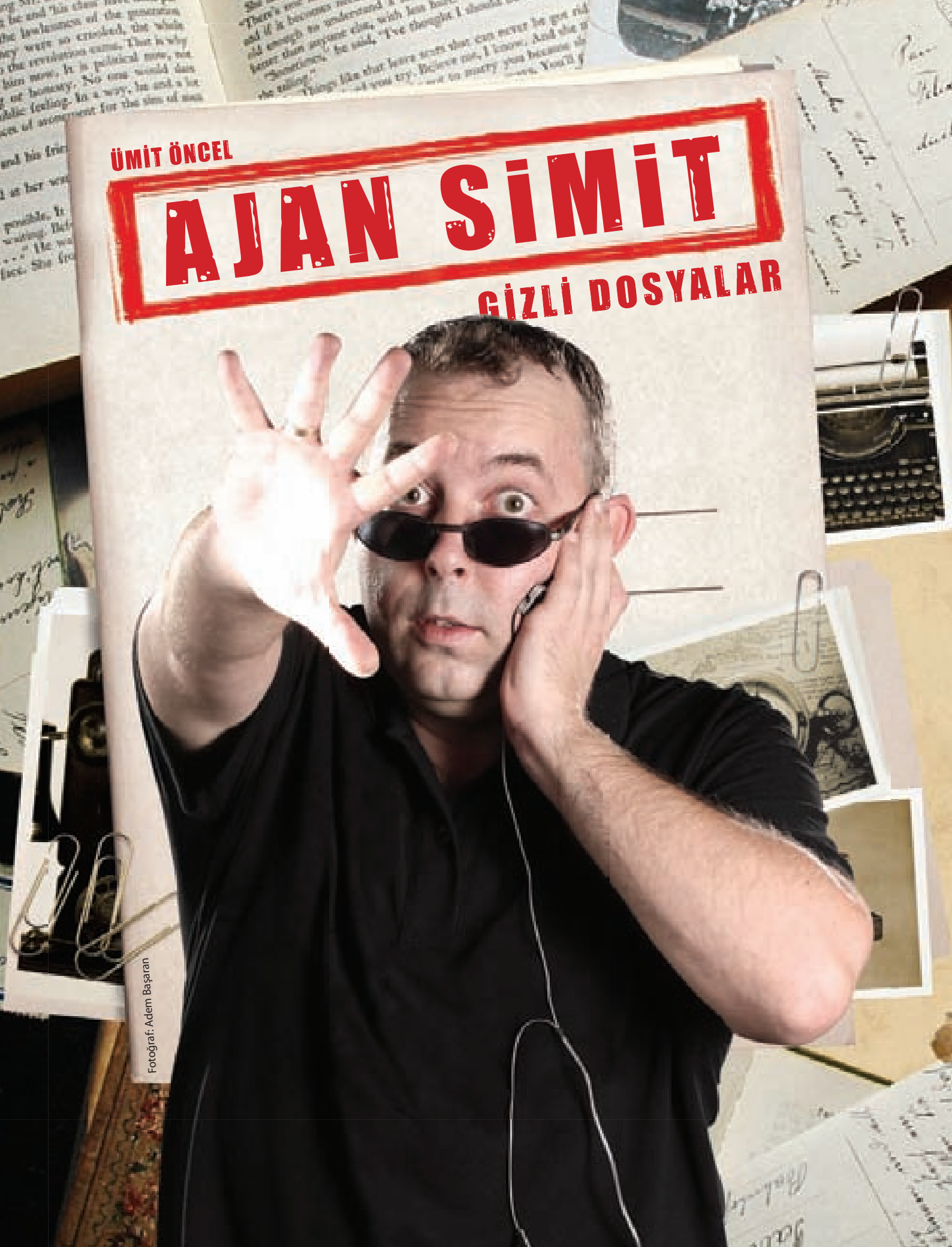
FIFA 11'de, yarattığımız oyuncu ve takımları internet üzerinden kontrol edip paylaşımda bulunabileceğimiz bir sistem olacak. Üstelik diğer oyuncuların yarattığı futbolcuları da indirerek kullanabileceğiz.

Son olarak diğer yenilikleri de kısaca sayayım: Kalecilerde stil çeşitliliği olacak, kalecilerin reaksiyon süresi düzenlenecek, yapay zekanın kontrol ettiği yıldız futbolcular özel yeteneklerini ve hareketlerini daha çok sergileyecek, gol sevinçlerinde takım arkadaşlarımızla etkileşim mümkün olacak, animasyonlar ve oyuncu modellemeleri zenginleştirilecek, takımlara özel müzik düzenlemeleri yapılabilecek... Daha sayılacak irili ufaklı birçok detay var ama onları da oyunun son halini güzel güzel oynadıktan sonra sıralayayım, değil mi? **Şefik Akkoç**

ÜMİT ÖNCEL

# AJAN SİMİT

## GİZLİ DOSYALAR



Fotoğraf: Adem Başaran

TOP SECRET

# KAHİN - KAYIT: AS791702CM-1541

Bunları kaydetmemem gerektiğini hissediyorum. Vücudumdaki her hücre şu anda sonradan çok pişman olacağım bir şey yaptığımı adeta haykırıyor. Her devreden geçen elektrik akımını hissedebiliyorum. Cılız, kesik enerji parçaları oradan oraya akıp duruyorlar. Hepsi tek bir şeyin peşinde; şu anda yaptığım kaydı durdurmak. Ama sanırım artık her şey için çok geç. Yapılmaması gereken her şey yapıldı ve olmaması gereken her şey oldu bile. Bense belki de bu sonsuzluk kadar uzun yaşamımda ilk defa kendi irademle bir şeyler yapmaya hazırlanıyorum. Bir işe yarayacağını düşündüğümden değil, sadece çok derinlerde hissettiğim -ve tanımlayamadığım- bu acıyı yok etmek, en azından azaltmak istiyorum. Bunun için bulabildiğim tek yöntem ise olanı biteni anlatmak, anlattıklarımı kaydetmek ve belki bir gün bunları dinleyecek biri ile paylaşmak. (Tabii ki dinleyecek birini bulabilirsem...)

Hayal ettiğim kadarıyla ben de herkes gibi dünyaya gelmiştim. Normal bir insan olarak. Bir anneye, bir babaya hatta bir de kardeşe sahip olan, sıradan bir bebek. Ağlayan, kendisine bakmaktan aciz, uzun süre başkalarına muhtaç olarak yaşayacak ve o zamanlar tek derdi gözünü açtığı bu akıl almaz yeni dünyayı anlamaya çalışmak olan bir bebek.

Doğduğum yerin tam olarak neresi olduğunu şimdiye kadar asla öğrenemedim. Şu anda bulunduğum Dünya'dan uzakta bir gezegen olduğunu tahmin ediyorum. Buraya nasıl geldiğim (getirildiğim?) konusu da biraz karışık. Çocukken -belki üç - dört yaşlarında- uzun bir yolculuk hatırlıyorum. Çocuk zihnimle bana en az birkaç ay gibi gelen ama muhtemelen sadece birkaç günlük bir yolculuk. Camsız bir oda hatırlıyorum. Ve dinmek bilmeyen bir makine homurtusu. Eski bir buzdolabının asla memnun olmayan, sürekli bir şeylerden şikayet edermiş gibi çıkardığı o gürültü. Tek düze, anlamsız ama ne kadar zaman geçerse geçsin asla alışamadığınız o ses.

Bu aylarca süren yolculuk boyunca tek bir kişi bile görmedim. O zamanki küçük bedenime göre oldukça büyük ama aslında normal bir insanın kısa sürede bunalıma girmesine yol açabilecek kadar küçük bir odadaydım. Oda tamamen metaldi. Hiçbir eşya yoktu. Uyumak için bir yatak, hatta üzerine oturmak için ufacık bir minder bile yoktu. Bunu çok net hatırlıyorum, çünkü uykum geldiğinde yapmam gereken kolumu başımın altına koyup yastık yapmaktı.

Yolculuk boyunca oda ve o odanın içinde bulunduğu "şey" bir kez olsun sarsılmadı. Ne bir yavaşlama, ne hızlanma hissettim. Sanki sürekli aynı hızda, tek bir yöne doğru hareket ediyordu. Hareketi o kadar sakindi ki insan aslında yerinde durduğunu zannedebilirdi. Ama ben hareket ettiğini biliyordum. Nereden bildiğimi, buna neye göre karar verdiğimi sormayın. Bu açıklayabileceğim bir şey değil. Tek söyleyebileceğim bunun bir tahmin olmadığıydı. O oda ve odanın içerisinde bulunduğu "şey" hareket ediyordu. Sanki suyun altında veya havada süzülür gibi, hiçbir dirençle karşılaşmadan hep aynı hızda ve hep aynı yöne gidiyordu.

O zamanlar bu yolculuğun nasıl başladığını hatırlamaya çalışarak çok zaman geçirdiğimi hatırlıyorum. Buraya nasıl gelmiştim? Beni kim getirmişti? Gelmeden önce son hatırladığım şey neydi? Ne kadar uğraşırsam uğraşayım bu sorulara gerçek birer cevap bulamamıştım.

Beynimin bir yerlerinde hayal meyal de olsa bir anı olması gerekiyordu. Onu bulmak için çok uğraştım. Başımı ağrıtacak kadar çok düşündüğümü anımsıyorum. Ama hiçbir şey hatırlamadım. Beynimin kıvrımları arasında bulabildiğim tek şey bir annem babam olduğuydu. Belki bir kardeş. Muhtemelen ailem ben doğduğumda çok sevinmişti. Kim bilir bana sahip olmayı ne kadar çok istemişlerdi.

Keşke hatırlayabilseydim.

Adlarını, ya da sadece yüzlerinin neye benzediğini hatırlayabilseydim. Bilmem gerekiyordu ama ben bilmiyordum, bir şeyler hatırlamam gerekiyordu ama ben hatırlayamıyordum. Sadece üç, belki dört yaşındaydım ama bir geçmişim olması gerektiğinin farkındaydım. Ama yoktu. Tek bildiğim bu oda ve bu yolculuktu.

Aradan çok fazla zaman geçti ama o yolculuğun sırrını bugün bile hala çözemedim. Fakat zaman içinde o yolculuk, karşılaştığım gizemlerim en ufağı haline geldi. Tüm her şeyin ortasında sadece bir ayrıntı. Bir detay.

Benim gibi.

Toplamın içerisinde sadece ufak, önemsiz bir nokta. Bir tek noktanın ne kadar çok değiştirebileceğini çok sonradan öğrendim. Öğrenmemiş olmayı dilerdim ama öğrenmek zorunda kaldım.

Her şeyi anlatacağım. Eğer bu kayıt bir gün bir yerlerde ortaya çıkarsa tek istediğim beni dinlemeniz. Her şeyi ne pahasına olursa olsun anlatacağım. Şimdi kaydı durmam gerekiyor. Geliyorlar. Seslerini duymuyorum ama geldiklerini biliyorum. Nasıl bildiğimi sormayın. Sadece bana inanın. Geliyorlar…

**AÇIKLAMA:**

Bu kayıt geçtiğimiz yıl, bu zamanlarda elime geçti. O zamandan beri yeni kayıtlar gelmeye de devam ediyor. Bu sadece ilk bölümü ve birileri ile paylaşmanın vaktinin geldiğini düşündüm. Kaydı yapanın kim olduğu tam olarak bilmiyorum ama ileriki kayıtlar bu konuda fikir veriyor. Elime nasıl geçtiğini ise size anlatamam. İstesem bile anlatamam çünkü nasıl açıklayabileceğimi bilmiyorum. Belki sonraki kayıtlar bu konuda da size bir fikir verebilir. Şimdilik tek yapabileceğim bu kayıtları oldukları gibi sizinle paylaşmak - Ajan Simit

# Arthas, biz artık Azeroth'a dönüyoruz!

Tam World of Warcraft'tan sıyrılmış, hayatımı -uyku saatlerimi- bir düzene sokmuşken bu yapılır mı Blizzard? Önce World of Warcraft: Cataclysm beta'sı hemen ardından da StarCraft II ile beni yine uykusuz gecelere döndürdün... Kırıldım sana (Yalan!). Yoksa teşekkür mü etmeliyim? World of Warcraft'ın o eski tadını, yani özlediğim Azeroth semalarını değişime uğratarak geri getirdin. Hem de eskisinden çok daha detaylı bir şekilde...

## Yenilenen eski dünya

Bildiğimiz üzere World of Warcraft: Cataclysm ile daha önceki genişleme paketlerinden farklı olarak bu defa sadece yeni bölgeler eklenmiyor. Azeroth tamamıyla değişiyor ve genişliyor! Tanaris ve Thousand Needless sular altında kalırken, çorak olan Desolace'de hayat beliriyor. Orgrimmar ve Stormwind yeniden tasarlanıyor. Üstelik eskisinden çok daha görkemli bir hal alıyor. Öncelikle Orgrimmar'ın o eski püskü yapısı Wrath of the Lich King'den de hatırlayacağımız Warsong Hold'a (Borean Tundra bulunan Horde kalesi) benziyor. İşin güzel yanı bunlar bir anda önümüze sunulmamış. Evet, Orgrimmar şu an inşa halinde ve bunu görebiliyoruz!

## Yeni bölgeler

Öncelikle beta'da level 82'ye kadar seviye atlandığını, bölge olarak da Mount Hyjal ve Vashj'ir bölgelerinin açık olduğunu belirtmek isterim. Mount Hyjal'ı The Burning Crusade'den hatırlayanlarımız vardır elbette... Eskiden yeşillik olan (Buralar heeep yeşillikti.) bu bölge artık çorak ve lavlar ile kaplanmış durumda. Mount Hyjal'a girişimiz Moonglade'den gerçekleşiyor. Girdiğimizde The Ancients isimli Night Elf topluluğundan aldığımız görevler ile Shrine of Goldrinn bölgesini ele geçirerek Mount Hyjal'daki ilk kamp alanına erişmiş oluyoruz. Shrine of Goldrinn, Mount Hyjal'da yeşil kalan üç bölgeden biri. Diğerleri Shrine of Aviana ve Night Elflere ölümsüzlüğü veren World Tree'nin de içinde bulunduğu Nordrassil.

## Time is Money Friend

Başlığı okur okumaz World of Warcraft oyuncularının aklında beliren ilk şey eminim ki Goblinler olmuştur. Bu sevimli yeşil dostlarımızın oyunda sadece mob olmaktan bir adım öteye geçip, Horde ırkına katıldığını zaten çok önceden öğrenmiştik. Lost Isle'da başlayan Goblin maceralarımız oldukça eğlenceli görevler ile süslenmiş durumda. Yine beta'da kısıtlı

Thousand Needles sular altında...

olan birçok şeyden biri de yeni ırkların giriş videolarının olmaması.

Goblin karakterimi yaratıp oyuna girdiğim andan itibaren ilk görevlerden biraz bahsedeyim. Goblin ırkı ile maceramız Kezan'da başlıyor. İlk görevimizi yeşil saçlı ve sevimli Goblin (Aslında hepsi sevimli.) Sassy Hardwrench'den alıyoruz. "Taking Care of Business" isimli bu görevde Sassy, bizden birkaç adım uzaklığımızdaki Foreman Dampwick'i bulmamızı ve ona özel bir eşyasını götürmemizi istiyor. Oldukça klasik olan bu görevin ardından yine klasik iki görev ile karşı karşıya kalıyoruz. "Trouble in the Mines" ve "Good Help is Hard to Find" isimli bu görevlerde bizden sekiz tane Tunnel Worms öldürmemiz ve sekiz tane garip garip dans eden Troller'i "adam" etmemiz (World of Warcraft: Kurtlar Vadisi?) isteniyor. Hemen aşağıda bulunan çukura inip, ilk görev olan Troller'i düzene sokmaya başlıyoruz. Devamında madenlere girip, Tunnel Wormlar'ı öldürüyoruz. Bu sırada level atlamış olduğumdan gözüme daha evvel World of Warcraft'da yer almayan bir detay çarpıyor. Ekranın üzerinde level atladığımı belli eden "You've Reached Level 2" yazısı beliriyor. Çok gerekli olmayan ama güzel bir detay bu. Aynı şekilde yeni ability'lerde de level atlarkenkine benzer bir ibare hemen ekranda beliriyor.

Bu tarz birkaç klasik görevden (Partideki Goblinler'i eğlendirme görevini saymıyorum ama. Çünkü bu görev de pek karşımıza çıkan görevlerden biri değil.) sonra bizden "The Great Bank of Heist" isimli görev ile birlikte Kezan'ın bankasını soymamız isteniyor. Bunu isteyen ise ilk görevi aldığımız Sassy; kendisi hem yoldan, hem de bulunduğu evden çıkmış. Bize verilen araba ile bankanın yolunu tutuyoruz. Araba klasik Engineer bineklerinin bir benzeri. (Çok daha büyük olmasını saymıyorum.) Bankaya vardığımızda daha önce World of Warcraft'ta hiç rastlamadığımız türden bir görev şekliyle karşılaşıyoruz. Bu noktada doğru zamanda, doğru tuşlara basmamız gerekiyor. Şunu da ekleyeyim; bu mini oyun tarzındaki yeni görev şekli sadece "doğru zamanda doğru tuşa basma" ile sınırlı değil. Daha farklı yeni görevler de oyunda mevcut.

## Gilneas kapıları açılıyor

Ben beta'ya Goblin'le başlamış olabilirim ama bir de Worgen gerçeği var tabii ki.

Goblinler gibi oyuna yeni eklenen ırk olan Worgenlar (Kurt adamlar) Alliance'ın yanına katılmayı seçen taraf. Böylece Taurenlar'dan sonra oyuna eklenen ve Alliance tarafında olan ilk hayvan ırkı. Bana sorarsanız Worgenlar, Alliance tarafındaki en karizmatik ırk. Başlangıç bölgeleri de diğer Alliance ırklarının en karanlık başlangıç bölgesi. (Nasıl karizma

Light's Hope Chapel'da sessiz sakin bir gün...

olmasınlar... Horde'u ve bölgelerini en çok andıran ırk!) Worgenlar'ın en dikkat çekici özelliği, normalde insan olarak gözükmelerine rağmen aksiyona girince ya da Darkflight özelliğini kullanınca kurta dönüşmeleri. Darkflight demişken Worgenlar'ın ırksal özelliklerinden bahsedelim. Darkflight'ı kullandığınız takdirde hızınız 10 saniyeliğine 70% artıyor. Bunun yanı sıra pasif özellik olarak Viciousness (Verdiğiniz hasarı 1% arttırır.), Aberration (Üstünüzde bulunan curse ve disease'lerin süresini 15% azaltır.), Flayer (Skinning skill'inize 15 eklerken, deri yüzme hızınızı arttırır ve Skinning Knife'a ihtiyaç duymazsınız.)

### Uçan bineklerAzeroth'a

Azeroth'da dünya değişiminin haricinde bizi bekleyen başka köklü değişimler de var tabii ki. Bunlardan belki de en önemlisi uçan bineklerin artık Azeroth'da kullanılabiliyor olması. Bu noktada aklıma ilk gelen soru Kalimdor tarafından Eastern Kingdoms tarafına uçarak gidip gidemeyeceğimdi. (Sanki yüzerek gidiliyor. Niye aklıma takıldıysa...) Evet, üzülerek belirtmek isterim ki uçulmuyor! Böylece beş yıl önce başladığım "yüzerek adalar arası geçiş yapma" hayalimin bir benzeri yine suların altına gömülmüş oldu.

Şöyle genel bir kapanış yapmak gerekirse World of Warcraft: Cataclysm'in beta'sı beni oldukça etkiledi. Azeroth'u sevdiğimden midir bilinmez ama Cataclysm, World of Warcraft'ın kaybettiği o eski heyecanı bir nebze olsa da geri döndürüyor diyebilirim. Değişen bölgeler ve yeni gelen ırklar oyunun başlıca yenilikleri. Goblinler'in sevimli bölgelerinin yanına Worgenlar'ın karanlık tarafı eklenince dünya çok güzel bir hal almış. Birçok bölgenin açık olmamasını hesaba katarsak şu anki bölgelerin bile oyunu yeterince güzelleştirdiği bir gerçek. Bunların yanı sıra göze hoş gelen ve kullanılabilirliği kolaylaştırmak için yapılan ufak tefek arayüz güncellemeleri de unutulmamış. Blizzard yine dopdolu bir eklenti paketi ile gümbür gümbür geliyor. Henüz beta olmasına karşın uykusuz gecelere bir kez daha "merhaba" diyerek oyunumun başına dönüyorum.

"For da Horde!" ya da "Hell, its about time!" mı demeliyim. Hangi oyunu oynayacağım ben şimdi...

**Emre Öztınaz**

## Guild level sistemi

World of Warcraft: Cataclysm'e eklenen yeni guild özellikleri gerçekten tüm WoW oyuncuları için önemli. Guild olarak tamamlayacağınız görevler ile açılacak olan bu özellikler nedir, ne işe yarıyor bir bakalım.

**1- Fast Track (Rank 1)**
Tamamladığınız görevlerden ve öldürdüğünüz mob'lardan alacağınız XP'yi 5% arttırıyor.

**2- Mount up**
Binek üzerindeki hızınızı 5% arttırıyor. (Battleground ve Arena haricinde.)

**3- Mr. Popularity (Rank 1)**
Tamamladığınız görevlerden ve öldürdüğünüz mob'lardan alacağınız Rep. 5% artıyor.

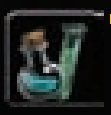
**4- Cash Flow (Rank 1)**
Her loot'ladığınız mob'dan kazanacağınız paranın %5'i ekstra olarak guild bankanıza gidiyor.

**5- Fast Track (Rank 2)**
Tamamladığınız görevlerden ve öldürdüğünüz mob'lardan alacağınız XP'yi 10% arttırır.

**6- Reinforce (Rank 1)**
Öldüğünüzde item'larınız %5 daha az hasar alıyor.

**7- Hasty Hearth**
Hearthstone'un süresini 15 dakika düşürüyor.

**8- Reinforce (Rank 2)**
Öldüğünüzde item'larınız %10 daha az hasar alıyor.



**9- Chug-A-Lug (Rank 1)**
Tüm guild'in yediği yemeklerden alacağı buff 50% daha uzun sürüyor.

**10- Mobile banking**
Guild bankınızı yanınıza getiriyor. (Süresi bir saat.)

**11- Mr. Popularity (Rank 2)**
Tamamladığınız görevlerden ve öldürdüğünüz mob'lardan alacağınız Rep. 10% artıyor.

**12- Honorable Mention (Rank 1)**
Alacağınız Honor puanını 5% arttırıyor.

**13- Working Overtime**
Skill puanınızın ilerleme şansını 10% arttırıyor.

**14- The Quick and the Dead**
Ölüyken koşma hızınızı 100% arttırıyor. Bir arkadaşınızı 50% daha fazla sağlık ve mana ile canlanmasını sağlıyor.

**15- Cash Flow (Rank 2)**
Her loot'ladığınız mob'dan kazanacağınız paranın %10'u ekstra olarak guild bankanıza gidiyor.

**16- Guild Mail**
Guild arasındaki mail'leşmeyi anında yapmanızı sağlıyor.

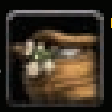
**17- Everyone's a Hero (Rank 1)**
Heroism puanınızı 5% arttırıyor.

**18- Honorable Mention (Rank 2)**
Alacağınız Honor puanını 10% arttırıyor.

**19- Happy Hour**
Flask Cauldron kullanıldığında kazandığınız flask sayısını 100% arttırıyor.

**20- Have Group, Will Travel**
Tüm raid'i / partiyi yanınıza summon'lamanızı sağlar. (Süresi iki saat.)

**21- Chug-A-Lug (Rank 2)**
Tüm guild'in yediği yemeklerden alacağı buff 100% daha uzun sürüyor.



**22- Bountiful Bags**
Mining, Skinning, Herbalism ve Disenchanting'den kazanacağınız malzeme sayısını 15% arttırıyor.

**23- Bartering**
Vendordan satın alacağınız her şeyin 5% daha ucuz olmasını sağlıyor.

**24- Everyone's a Hero (Rank 2)**
Heroism puanınızı 10% arttırır

**25- Mass Resurrection**
Tüm ölü olan parti / raid'i 35 sağlık ve 35 mana ile canlandırmanızı sağlar. (Combat esnasında kullanılamıyor.)

**Western Plaguelands'in yeşerdiğini görmek güzel.**

MAFIA II

# Sicilyalı'ların atış poligonu, Amerika

## Radyo

1950'lerin müziklerini size sonuna kadar hissettirecek bir oyun oluyor Mafia 2. Oyunda toplamda 120'ye yakın parça bulunacak ve hepsini birçok radyo kanalından dinleyebileceksiniz. Bulunduğunuz ortamlarda, evde veya arabada radyo kanallarına ulaşmak ve zevkinize göre bir kanalı seçmek size bırakılmış.

Mussolini'nin faşist rejimi İtalya'yı Amerika'ya taşımış, Amerika'nın "yasa dışı" kolları, daha da bir hızla büyümeye başlamıştır.

İtalya'da tutunamayan, başka ülkelere akarak kendine bir hayat kurma çabasına girişmiştir.

Amerika, mafyanın yuvası olmuştur.

Bu anlattıklarımın hepsi, doğrudur ve doğru olmasaydı şu an bu satırlarda benim adım, benim emeğim geçmezdi...

İtalya'dan kopan bir adam, Vito... O diğerlerinden biraz daha farklı çünkü o bir göçmen olmasının yanında, Amerikan ordusunda askeri görevini yerine getirmeye çalışıyor. Fakat ne kadar güzeldir ki Joe adında kadim bir dostu var. Joe, Vito'nun onu ziyaretinden o kadar duygulanıyor, onu yanında o kadar çok istiyor ki askerlikten çekip alıyor onu. (Buradan şüphelenmeliydik aslında Joe'nun ne ayak olduğunu...)

Joe eski arkadaşını gezdiriyor, ona evini açıyor. Ne var ki Vito, önce ailesiyle ilgilenmek istiyor fakat kısa sürede öğreniyor ki babası, ölmeden önce ailesine bir ton borç bırakmış. Üstelik bu borçları da tefeci adını vereceğimiz mafyatik isimlerden sağlamış. Bu para hızla ödenmezse, olacakları siz de biliyorsunuz, Vito da. Bu yüzden Joe'ya yardıma koşuyor Vito ve Joe'nun kısa sürede kazandığı paranın kaynağına o da yasa dışı yöntemlerle yaklaşıyor. Siyah takım elbisesini giydiği gibi Thompson 1928'ini eline alıyor ve mafyanın küçük ama bir o kadar da belirgin bir sırrı olarak 1940'lara ismiyle katkıda bulunuyor...

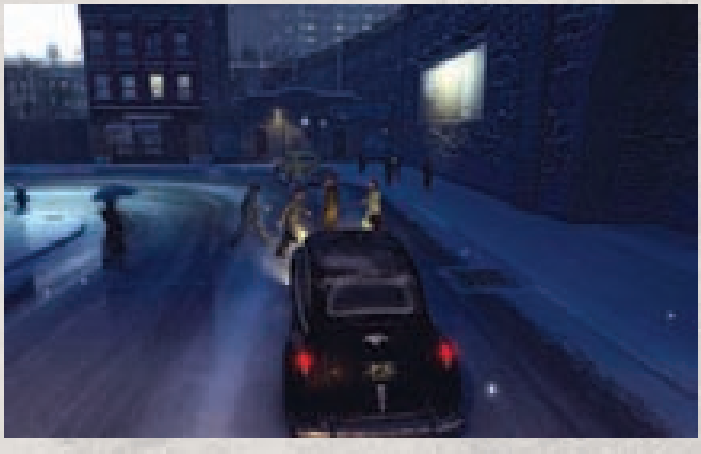
**Yayaların her zaman geçiş üstünlüğü vardır! Bunu lütfen kafanıza sokun artık!**

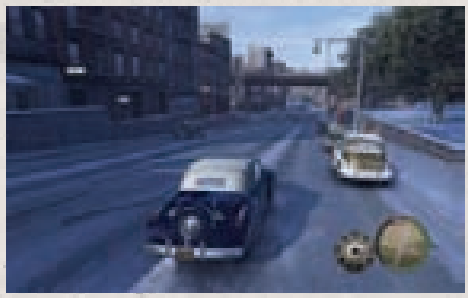
### Empire Bay'in sınırları

Küçük bir New York düşünün; anti-aliasing'i açınca güzelleşen, Apex PhysX'i aktif hale getirince hareketlenen... Bunları açmak içinse canavar gibi bir bilgisayara sahip olmanızı buyuran bir şehir.

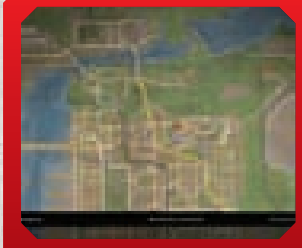
Empire Bay, yaşayan bir kent. Grand Theft Auto IV'ün Liberty City'sinden daha detaylı, dönemi nedeniyle daha otantik. Bu şehirde takım elbisesi olmayana rastlamak imkansız; döpiyes giymeyen kadınlara hakaret ediliyor. Herkes çok şık, herkes çok klas. Üstelik robot da değiller. Belirli bir yönde yürüyüp amaçsızca dolanmıyorlar şehirde. Şehrin her köşesinde muhabbet edenler, tartışanlar, birbiriyle kartopu savaşı yapanlar, flört edenler, korna çalınca çantasını düşüren kadınlar... Ne isterseniz görebiliyorsunuz.

Hafif hafif kar yağıyor Empire Bay'in sokaklarına, çatı-





## NEREDE, NE VAR?



Her ne kadar ekranın bir köşesinden yakındaki barları, araç tamirhanelerini veya önemli bölgeleri görebilseniz de bazen daha net bir şekilde nereye gitmeniz gerektiğini öğrenmeniz gerekebiliyor. Böyle bir durumda da basıyorsunuz Tab tuşuna ve haritayı açıyorsunuz. Haritada ziyaret ettiğiniz veya yakınından geçtiğiniz her türlü önemli bölge işaretleniyor. Bunlar arasında barlar, kıyafet satın alabileceğiniz dükkanlar, araba servisleri, silah dükkanları ve görevinizle ilgili olan diğer noktalar görülebiliyor. Dilerseniz gitmek istediğiniz noktaya bir işaret koyuyorsunuz ve her zaman görebildiğiniz ufak haritanızda yol sizin için çizilmiş oluyor. (GPS sistemi o zamanlarda bile varmış!)

larına... Fakat anlıyoruz ki kar daha önceden yağmış ve hava da bu karı eritemeyecek kadar soğuk; tüm sokaklarda ince bir kar tabakası görmek mümkün zira.

Detaylar... Mesela Vito'nun karda bıraktığı ayak izleri. Bir araba; karda kalkmak için patinaj çekiyor. Peki ya o fırlayan çakılları görebilmek? Bence paha biçilemez. Arabaların ilerlerken egzozlarının hafif hafif oynamasına bakarken kaza yapmak? İşte buna paha biçmek zorunda kalacaksınız.

Araç modellemeleri, araçlardaki hasarlar, en ufak çizikler... Bunlardan bahsetmek bile istemiyorum çünkü Mafia II'de gördüğüm detayların yanında hafif kalıyorlar. Ha, nedir, her binaya giremiyorsunuzdur, bazı kaplamalar hödüklük ediyordur, bunlar gözden kaçması gereken, ufak tatsızlıklar. Çerçevenin tümüne baktığımızda, ortadaki ürün gerçekten göz kamaştırıcı.

### Joe'nun izinden

Joe bize bir şeyler anlatmak için dairesine çağırıyor fakat ben onu dinlemedim... Onun yerine dağınık yatağına baktım, masasında neler duruyor, onları inceledim, sandalyelerin çiziklerini ve eskimişliklerine takıldım... Empire Bay'in açık hava alanları gibi iç mekanları da detay kaynıyordu. Zaten bunu bekliyordum fakat gözlerimle görmek, başkaymış.

Ne demiştik, borcumuz var, onu ödememiz gerekiyor. Bu, oyunun ilk bölümü zaten. Peki ben neyi oynadım? Tüm oyunu mu? Hayır. Türkiye'de sadece LEVEL'a gönderilen, oyun piyasaya çıkmadan önceki en son / güncel "ilk bakış" sürümüne sahiptik ve hiç de kısa sayılmayacak dört büyük bölümde oyunu test etme imkanım oldu. Bu konuda anlaştıysak Joe'ya dönmek istiyorum çünkü ondan bir isteğim var: 2000$.

Vito'nun tefecilere ödemesi gereken 2000$'ı kısa yoldan temin etmenin yolunun hırsızlıktan geçtiğini gösteriyor Joe. (Böyle arkadaş mı olur?) Vito bunun için bir araba çalmak zorunda kalıyor. Joe'nun hurdacı arkadaşı meğerse Joe'dan daha da mafyatik bir insanmış... Vito'ya diyor ki, "Bana şu model arabayı getir. Yalnız polisleri peşine takarsan, seni tanımam." "Eyvallah." diyor Vito ve arabayı çalmak için mekana gidiyor. Neyse ki bundan önce bir araba çalmıştı. Üstelik camını kırarak değil; kilidini açarak...

Şunu anlıyoruz ki oyunda araçları çalmanın iki yolu var. Pardon üç... Bunlardan ilki, seyir halindeki bir aracı bir şekilde durdurup sürücüsünü dışarı atma suretiyle, çalışan araca binmek. Kolay. İkinci yol da kolay; park halindeki bir araca yaklaşıyor ve camını kırıp kapısını açıveriyorsunuz. En az dikkat çekmenizi sağlayan ve en

**Bu adamlara çok yaklaşırsanız, sizi tanıyor ve ortalığı birbirine katıyorlar.**

Gece olduğunda Empire Bay daha bir güzel...

zor yol ise çilingirlik yapmak. Bu yöntemi seçtiğiniz takdirde, ekranın sağ kısmında bir mekanizma gözüküyor. Buradaki kolları yeşil bölgeye getirip çevirmek gerekiyor ve hata yaparsanız, bir önceki kol da boşa çıkıyor; bir adım geriye gitmiş oluyorsunuz. Kolların yeşil bölgede durduğu zaman dilimi çok az olduğu için reflekslerinizi harekete geçirmeniz gerekiyor fakat endişelenmeyin; birkaç kilit açtıktan sonra bu konuda hata yapmaz hale bile gelebiliyorsunuz.

Joe'nun hurdacı arkadaşının bizi yolladığı bölgedeki arabayı çalmak için bölgeye giderken, Joe elimize bir de tabanca tutuşturuyor ve bunu iyi ki de yapıyor. Arabayı almak için harekete geçtiğimizde birkaç siyahi arkadaş bize saldırıyor ve silahımızla kendimizi savunmak zorunda kalıyoruz...

## Ateş etmenin renkli dünyası

Ateş falan deyince aklıma geldi. Arkadaşlar hava 44. civarında şu an. Şu an dediğim gece 12. Gece 12'de 44 derece olmaz. Zaten biraz abartıyorum ama şu odaya niye bir klima taktırmadım, hala anlayabilmiş değilim.

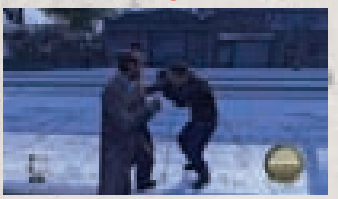
Neyse ki oyunda birkaç saat kar gördüm de psikolojik olarak serinledim. (Telefona üflemek gibi...) Ne var ki konumuz kar veya sıcak değil, silahlar ve oyundaki yerleri.

Basit bir tabancamız oluyor ilk bölümde ama bu tabancayla yapacağımız başarılı bir "headshot", düşmanımızı anında yere indiriyor. Sağ mouse tuşuyla hedef alıyor, sol ile ateşliyoruz üstelik; olay bu kadar da kolay. 1, 2, 3 ve 4 tuşları farklı silahlara geçişte kullanılıyor, saklanmamız gerektiğinde sol Ctrl tuşunu kullanıyoruz. Siper alma mekanizması Gears of War'la falan karşılaştırılamaz ama yine de gayet iyi çalışıyor. Benim tek derdim, siper aldıktan sonra istediğim yönden bir türlü çıkamayıp ancak ayağa kalktığımda istediğim performansı alabilmemdi. Eh, öyle kabak gibi ortaya çıkınca da kurşunları yiyorsunuz ister istemez. Neyse ki artık çoğu oyundan alıştığımız üzere, sağlığımız biraz bekleyince yerine geliyor fakat Vito herhangi bir zırha sahip olmadığı için kurşunlara pek fazla dayanamıyor; yatıyor olduğu yere...

Tabancadan kurtulduğumuz anın ismi de Buzzsaw adındaki bölümdür. Burada bir anda tabancayı cebimize koyup, Almanlar'ın ünlü silahı MG-42'ye geçiyoruz. MG-42 ile bir binanın önünü temizlediğimiz bölümde, makineli tüfeğin ne büyük bir nimet olduğu bir kez daha anlaşılıyor ve buradan çıktıktan sonra bir Thompson 1928'e konarak, düşmanlarımızı kurşunlarla delik deşip etmeye başlıyoruz.

Oyundaki vuruş hissiyatını fazlasıyla beğendiğimi söylemek istiyorum. Ayrıca her silah, kendisi gibi davranıyor; Thompson pompalı tüfek gibi tepki vermiyor, MG-42'yi mukavva kutu gibi elinizde taşıyamıyorsunuz.

## Yakın dövüş



**Vur!**
Sol mouse tuşuyla art arda üç tane hafif vuruş, sağ mouse tuşuyla art arda iki tane "sağlam" vuruş yapabiliyoruz. Dikkat edilmesi gereken nokta, bu vuruşların rakibin suratına oturması.

**O sana vursun...**
Kaçırdığınız her yumruk, size kontra-atak olarak geri dönüyor. Kendinizi savunmanız veya geri çekilmeniz lazım yoksa kendinizi yerde bulursunuz.

**Savun!**
Kaçmak erkekliğin yüzde kaçıydı? Savunmak, en az kaçmak kadar önemli. Space tuşuna elinizi basılı tuttuğunuzda Vito gard alıyor ve gelen saldırıyı savuşturuyor. Bunu yaptıktan sonra da düşmanının açığını yakalıyor ve...

**Patlat ağzına gitsin!**
Yeterince dayak yiyen rakibiniz, bir süre sersemliyor ve bu sırada belirtilen mouse tuşuna basarsanız, onu şık bir şekilde yere indirebiliyorsunuz. Knock Out!

Ateşli silahlarla hiçbir derdim olmamasına rağmen şöyle bir özellik hiç de fena gitmezdi diyorum; bir düşmana yeterince yaklaşınca bir nevi "signature shot", yani tek atışta şekille bir ölüme imza atabilirdik. Olmamış; yapacak bir şey yok...

## Aynasızlar!

Siyahi arkadaşlarımızı ortadan kaldırıp çaldığımız aracı hurdacıya götürecektik hatırlarsanız. Peki ya polisler, onları ne yapacaksınız? Peşinizdeler diyorum, kaçmanız lazım diyorum!

Şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki bu oyundaki polislerin kafası çalışmıyor. Belki oyunun farklı zorluk seviyeleri olur da biraz akıllanırlar ama benim oynadığım dört bölümde bayağı saçma hareket ediyorlardı.

Polislerle başınızın derde girmesi için çok uğraşmanıza gerek yok; saydıklarımdan bir tanesini yapın yeter. Örneğin bir aracın içindeyseniz, bir polisin önünde hız yapmanız, onun peşinize düşmesi için yeterli. Herhangi bir polis aracına hafifçe dokunmanız veya bodoslama araca girmeniz de polis sirenlerini harekete geçiriyor. Bitmedi; eğer polisin gözünün önünde araç çalarsanız, hem polisler peşinize düşüyor, hem çalıntı araç kullandığınız tespit ediliyor, hem de mimleniyorsunuz. Aracınızı boyatsanız bile eşkaliniz belli olduğu için polis yine de sizi görebiliyor; bundan kurtulmak için de kıyafetlerinizi değiştirmeniz gerekiyor.

Şayet ki peşinize polisler düşerse panik yapmayın. Aracınızı daha hızlı kullanmak ve birkaç sokağa aniden sapmak, polislerin peşinizi bırakması anlamına geliyor. Bunu yapmasanız bile polisler yine de çok uyuz davranıyor. Araçlarından inmekten bile acizler maalesef; trafikte öylece bekliyorlar.

Polis mevzusunu pek anlayamadım. Kesinlikle daha iyi bir yapay zekaya sahip olmaları gerektiğini düşünüyorum fakat belki de oyunun tam sürümünde daha iyi bir performans sergilerler.

## Rüzgar gibi...

Vito, çevik bir adam. Sürekli koşabiliyor mesela ama bir noktadan, diğerine ilerlemenin en iyi yolu koşmak değil bu oyunda. Bir araca binmelisiniz ve o aracı da kontrol edebilmelisiniz; benim yapamadığım gibi değil yani...

Yıllardır bilgisayarda yarış veya TPS oynamamanın

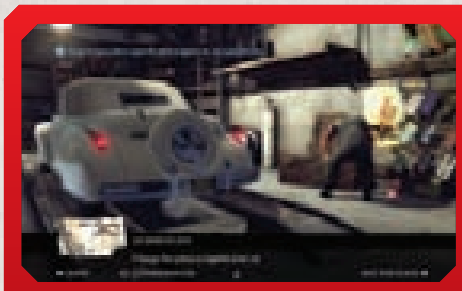
Unutmayın; siper almak hayat kurtarır.

getirdiği hantallıkla, bu oyunda da tökezledim. Araçları kontrol etmek benim için bir eziyete dönüştü çünkü ben sağa basıyorum, o araç sağa dönüyor... 90 derece! Gamepad'lerin analog kollarının hassasiyetini aradım, bulamadım. Neyse ki dördüncü bölümde artık araçları istediğim şekilde kontrol edebiliyordum ama biraz hız yaptıktan sonra o araç kendi kafasına göre hareket ediyordu. Burada da sorunun bende olmadığını anladım çünkü o devirdeki araçlar fazla hızlanınca meğerse direksiyon hakimiyeti de yok oluyormuş!

Araçların birbirlerinden farklı yol tutuşlarının olması, bazılarının hiç hızlanmaması, bazılarının fazlasıyla çabuk hızlanıp öndeki araca bindirmesi gibi varyasyonlar da oyun mekaniğine olumlu etkiler yapmış; hoşuma gitmedi desem yalan olur.

Araçları dört farklı kamera açısından kontrol edebilmenin, kornamızı çalıp araçları yoldan çıkarmanın, yayaları korkutmanın ve onları şekilden şekle sokabilmenin güzelliklerini de yaşamadan geçmeyin diyor ve bu konuyu kapatıyorum.

## 50'LER STİLİ MODİFİYE



Çalınan bir aracı çalındığı haliyle kullanmak, bu oyuna yakışmaz; daha da iyisi o döneme yakışmaz. Güzelim arabaları sağı, solu göçmüş bir şekilde kullanmamanız için şehrin birçok noktasına araç tamirhaneleri yerleştirilmiş.

Bir aracı çaldıktan sonra hemen buraya getirmenizi öneririm. Böylelikle plakasını değiştirip o aracı yasal hale getirebilirsiniz. (Görseldeki plakaya dikkatinizi çekiyorum.) Plakayı hallettikten sonra aracı modifiye etmeye geliyor sıra. Öncelikle boyasını değiştirin. Şöyle daha karanlık bir tona getirin mesela. Sonra jantlar... Jantlar günümüzdekilerden biraz farklı; öyle 16 kollu, ninja yıldızı görünümlü jantlar yok. Daha klasik modeller bulunuyor seçenekler arasında ama aracın havasını değiştiriyorlar yine de. Jantlarla işiniz bittikten sonra da motoru güçlendiriyor ve cüzi bir miktar bayılıp o mekanı terk ediyorsunuz. Ve şunu unutmayın ki görevler sırasında da bu tamirhaneleri kullanmak serbest; böylece aracın patlayıp yok olmaması gereken bölümlerde ölümden dönebiliyorsunuz.

### Bahar mı geldi?

Oyunun elimizdeki özel versiyonunun ilk iki bölümü 1940'larda ve kış aylarında geçiyordu. Sonraki iki bölüm ise Empire Bay'in yeşil yüzünü gösterdi.

Savaş sonrası yılları konu alan bu bahar kokulu bölümlerin ikincisinde, Vito artık mafyada ileri bir pozisyona gelmiş ve şık bir evde oturmaktaydı. Bir sabah kalktığında telefon çaldı ve Falcone'nin onu Joe'nun evinde beklediği haberi geldi. Falcone, ezeli düşmanı Alberto Clemente'den kurtulmak istiyordu ve bu iş için de Vito ve arkadaşı Joe'yu seçmişti. Clemente, Empire Arms adındaki yüksek bir binanın üst katlarında bir toplantıda olacaktı ve o katı bombayla havaya uçurmak da bizim görevimizdi.

Öncelikle o kata çıkmalıydık. Ne yaptık; temizlikçi arkadaşlarımızdan ikisinin üniformasını giydik. Şimdi o kata çıkmak için bir bahanemiz olmalıydı ve neyse ki

Buzdolabından bir şeyler yiyip içerseniz, sağlığınız maksimum seviyeye ulaşıyor.

Bu adamlara çarparsanız, size dönüp bakıyorlar ve hatta, "Neler oluyor adamım; derdin ne senin?" gibi sözler de sarf ediyorlar.

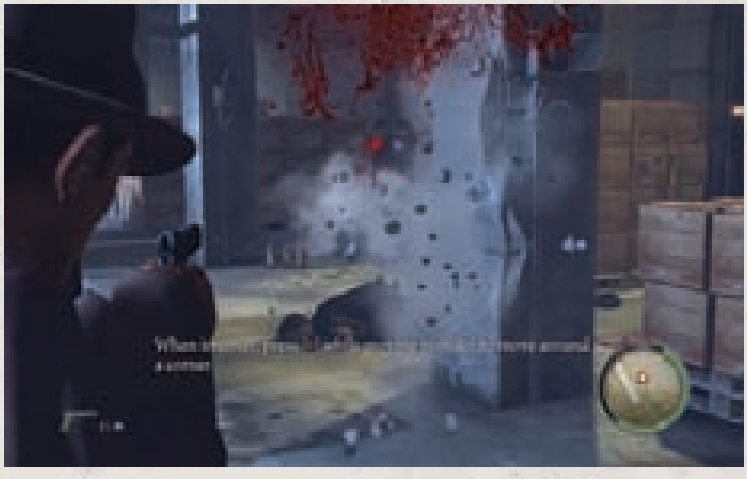
fırsat ayağımıza geldi; Clemente birisini temizlemişti ve izin yok edilmesi gerekiyordu.

Vito'yu kontrol ederek toplantı salonun çıktığımda Joe'ya bombayı yerleştirmesi için yardım ettim ve şüphe çekmemek için Clemente'nin pisliğini de temizledim. Şimdi bombanın hem yakın, hem de güvenli bir noktadan yok edilmesi gerekiyordu ve bunun için de cephe temizliğiyle uğraşan arkadaşların iskelesine gitmek lazımdı.

İskele çatıda olduğu için çatıya çıktık Joe ile. Ve gördük ki çatıda Clemente'nin bir ton adamı var. Neyse ki yalıtım iyiydi ve buradaki çatışma aşağı katlara gitmedi. Joe ile iskeleye bindik, Clemente'nin katını geçip birkaç kat aşağı indik ve bombayı patlattık! Ne var ki bomba biraz erken patlamıştı ve Clemente lavabodaydı. Clemente ölmemişti ve onu kovalamamız gerekiyordu. Yoğun bir çatışmanın ardından Clemente'yi garaja kadar takip ettik ve...

Beklentilerinizi her türlü karşılayacak bir oyun olmuş durumda Mafia II. Bazı hataları var; bazı yönleri biraz çağın gerisinde ama oyun o kadar detaylı görünüyor, atmosfer o kadar yoğun hissediliyor ki bu oyunu sevenlerin çoğunluk olacağını düşünüyorum. Şurada 27 Ağustos'a bir şey kalmadı; biraz daha sabredin ve 1940'ların ruhunu yaşamaya kendinizi hazırlayın.

**Tuna Şentuna**



# CeBIT Bilişim Eurasia'da hedefi kaçırma ihtimaliniz yok!

# ÇÜNKÜ HEDEFİNİZ SİZE GELİYOR!

## SMART CITIES / AKILLI KENTLER!

Bu yıl 5. salonda ilk kez yer alacak bu özel bölümde Smart Cities / Akıllı Kentler uygulamaları ve dönüşümleri sergilenecek. "Forum Alanı" ve "Seminer Salonu"nda düzenlenecek özel etkinliklerde sektör duayenleri konuşmacı olarak yer alacaklar.

- e-devlet
- e-belediye
- Green IT
- Yeşil Belediye
- Marka Şehirler
- Altyapı ve Kentler

## 20 ŞEHİR!

**Anadolu'nun 20 şehrinden satın alma heyetleriyle buluşma fırsatı!**

**CeBIT Bilişim Eurasia** ziyaretçi çalışmaları çerçevesinde düzenlenecek olan **"Anadolu VIP" ve "Anadolu KOBİ"** programlarıyla Türkiye'nin **20 şehrinden satın alma heyetleri** masrafları karşılanarak özel olarak fuarda ağırlanıyor.

## 20 ÜLKE!

**Uluslararası arenada iş fırsatları!**

Dünyanın dört bir yanından gelen profesyonel ziyaretçilerin yanı sıra **20 farklı ülkeden satın alma heyetleri** masrafları karşılanarak fuara davet ediliyor.

**İşinizi büyütmek için CeBIT Bilişim Eurasia doğru adres!**

Organizatör

Deutsche Messe Worldwide

Hannover Fairs İnterpro Uluslararası Fuarcılık A.Ş.

Fuar Ana Sponsoru

TÜRKSAT iletişim herşeydir

**CeBIT Bilişim Eurasia**
Uluslararası Bilgi ve İletişim Teknolojileri Fuarı

CeBIT eurasia Bilişim

www.cebitbilisim.com

İletişim

Tel : + 90 212 334 69 00
Faks : + 90 212 334 69 34
eMail : info@cebitbilisim.com

Broadcast Cable & Satellite eurasia a CeBIT Event

ile Paralel

Matchmaking Etkinliği

b2fair

Tüyap, Büyükçekmece, İstanbul, **6 -10 Ekim 2010**

BU FUAR 5174 SAYILI KANUN GEREĞİNCE TOBB (TÜRKİYE ODALAR VE BORSALAR BİRLİĞİ) İZNİ İLE DÜZENLENMEKTEDİR.

# İnceleme

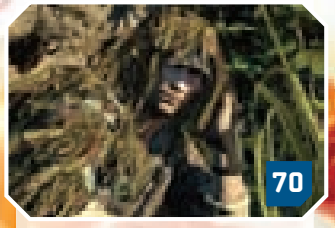
## Beklediğimize değdi!

Yıllardır sabırsızlıkla beklediğimiz yeni Starcraft oyunu Starcraft II: Wings of Liberty, sonunda 27 Temmuz'da piyasaya sürüldü ve bizi bir anda kapanına düşürüverdi. Bugüne kadar sadece multiplayer modunu test edebildiğimiz oyun, senaryo moduyla da beğenimizi topladı ve an itibariyle Starcraft hayranlarını ekran başına hapsetmiş durumda. Olur da kendinizi bu hapisten kurtarırsanız ne yapacaksınız peki? Singularity ile Sovyetler Birliği'nin rüyasına tanık olabilir, All Points Bulletin ile hırsız ya da polis rolüne bürünebilir, Sniper: Ghost Warrior ile yüzlerce metre öteden kelle avlayabilirsiniz.

66

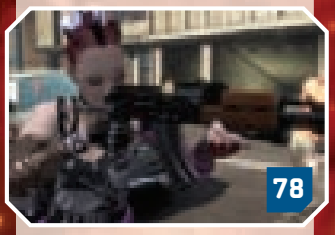
### Singularity

Kimileri BioShock'a benzetti, kimileri anlam veremedi ama Sovyetler Birliği'nin E99 üzerine kurduğu rüya açığa çıktı.


70

### Sniper: Ghost Warrior

Bir köşeye tüneyip işini sakin sakin halletmeyi sevenlerdenseniz, Sniper'ın devam oyununa katlanmak isteyebilirsiniz.


78

### All Points Bulletin

İlk bakışta Grand Theft Auto'nun online versiyonu gibi görünen oyun, geleceğe doğru atılan önemli bir adım.

### Puanlama Sistemi

Kötü oyunları ne kadar aşağılıyorsak iyinin hakkını da öyle veriyoruz.

**Altın**
9,5 - 10 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

**Gümüş**
8,5 - 9,5 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

**Bronz**
8 - 8,5 puan alan oyunlara verdiğimiz ödül

**İncelenen tüm PC oyunlarının sistem gereksinimlerini Donanım bölümünde, Teknik Servis sayfalarında bulabilirsiniz.**

# StarCraft II: Wings of Liberty

Sonunda beklenen gün geldi, 10 yılı aşkın hasret sona erdi ve sabırsızlıkla beklenen oyun piyasaya sürüldü!

72

Yapım **Raven Software**
Dağıtım **Activision**
Tür **FPS**
Platform **PC, PS3, Xbox 360**
Web **www.singularity-game.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

### Notlar

Katorga-12'nin her yeri kağıtlar yazılmış notlar ve ses kayıtlarıyla dolu. Bunlara göz atmanızı öneririm zira Katorga-12 o hale nasıl gelmiş, gelirken insanlar neler yaşamış, bunları ancak bu notlardan ve ses kayıtlarından öğrenebiliyorsunuz. (Kırık ses kayıt cihazlarını TMD ile yenilemeyi unutmayın.)

# Singularity

## Atom bombası yerine E99

Ver konuyu film olsun, ver malzemeyi oyuna dönüşsün... Mesela Uruguay tarihini verirsen, bu bir "konu" sayılmadığı için bir "yapım"a dönüşmesi zor olur. Ama onun yerine bırak Rusya'yı, sal Amerika'yı, bak neler çıkıyor ortaya...

Yılların eskitemediği Rusya - Amerika kavgası bir kez daha, -bıkmadan, usanmadan- bir oyuna daha konu olmuş durumda. Ve tabii ki gizli araştırmalar yapan ülke Rusya ve bu gizliliğe göz diken ülke de Amerika.

E99 adında bir madde buluyor Ruslar. Atom bombasından daha tehlikeli, çok daha "enteresan işler"e yarayan bir madde... Katorga-12 adındaki gizli bir bölgede deneyler yapılıyor, E99 uzun bir test aşamasından geçiyor fakat bu madde yavaş yavaş çevresindeki insanları etkilemeye başlıyor. Katorga-12'ye ne olduğu tam bir bilinmezlik içerisindeyken, Amerika olaya el atıyor ve birkaç asker yolluyor bu bölgeye. Kahramanımız Nate Renko alana iniş yaparken bir şeylerin ters gittiği de kendini en korkunç şekliyle gösteriyor...

### From Russia with Love

Bioshock'u veyahut S.T.A.L.K.E.R.'ı oynamamış bünyeler oyuna adım attıklarında "Vay canına!" diyeceklerdir; şahit oldum, oradan biliyorum. Bu oyunları oynayanlar ise "Oh, this game is totally like Bioshock man!" gibi bir tavıra bürüneceklerdir. (İngilizce oyun oynamaktan, İngilizce konur olduk.)

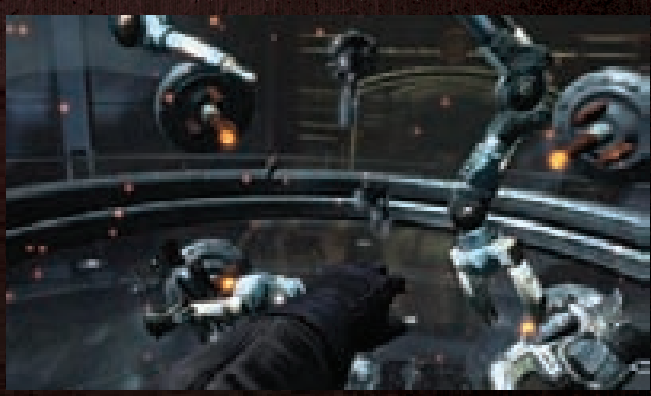
Evet, oyun Bioshock'a benziyor ve evet, zaman zaman S.T.A.L.K.E.R.'ın sinir bozucu, korkutucu anları da oyunda yer alıyor. Ne var ki bunlar, oyunu çok da kötü bir yere götürmemiş.

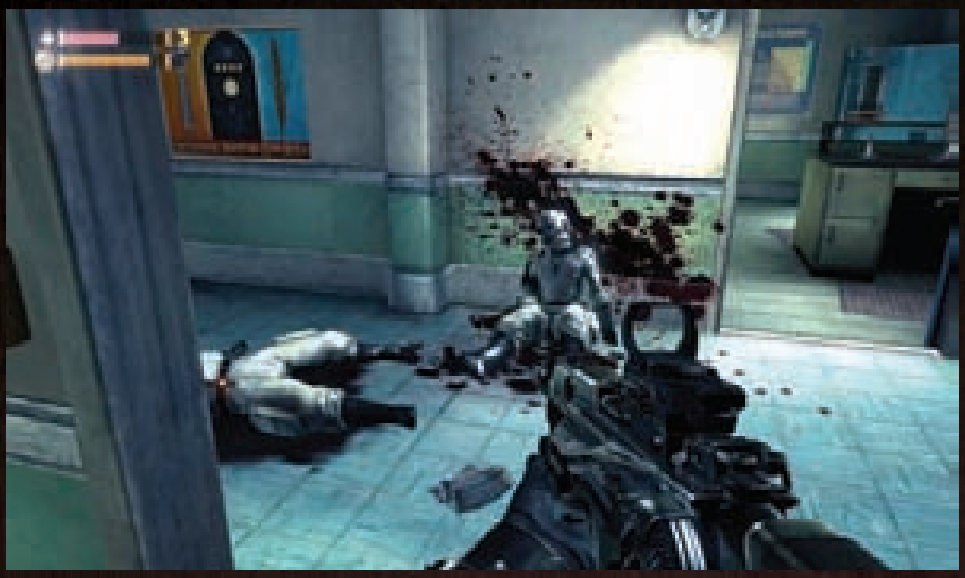
Dediğim gibi kahramanımızın adı Nate Renko ve Katorga-12'nin ne olup da bu hale geldiğini araştırması gerekiyor. Biraz etrafı kolaçan ettikten sonra bölgede yalnız olmadığını anlıyor zira adayı Rus askerleri ve Rus zombileri istila etmiş durumda.

İşin güzel tarafıysa şu ki kahramanımız, canımız, ciğerimiz Renko güçsüz değil. Aksine oyunun sonlarına doğru kendisi yürüyen bir kıyamete dönüşüyor. (Dünyada birden fazla kıyamet bulunması durumuna paradoks veya talihsizlik denebilir.)

Oyunun hemen başlarında sadece Centurion adında bir tabancayla kendini savunuyor Renko. Kısa bir süre sonra bir makineli tüfeğe kavuşuyor ve ardından da TMD gücünü alıyor.

TMD gücü, Singularity'yi özel yapan, bu oyunu oynanacak



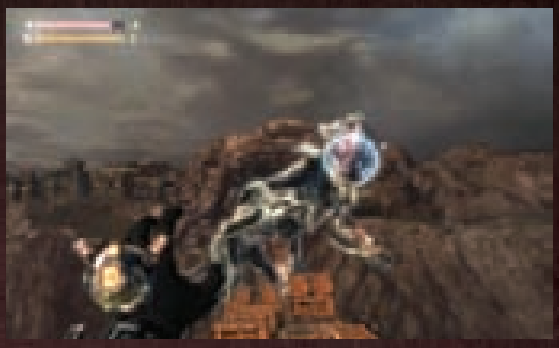


E99 yüzünden zaman zaman, zaman kayması olabiliyor ve geçmişte orada neler olduğunu gözlerinizle görebiliyorsunuz.

kıvama getiren özellikler bütünü. E99 ile çalışan TMD cihazı, Renko'nun sol eline takılıyor ve bu noktadan sonra Renko, düşmanlarını, onların akıllarına gelmeyecek şekillerde ortadan kaldırabiliyor.

TMD'yi aldıktan sonra ilk yapacağınız şey büyük ihtimalle düşmanlarınızı yaşlandırarak küle dönüşmelerini sağlamak olacak. Ne var ki bu gücü kullanmak TMD'nin enerjisini kısa sürede bitirdiği için bu özelliğe ancak başınız sıkıştığında başvuracaksınız. TMD'nin Deadlock gücü olan zamanı yavaşlatma özelliğiyse, kullanmayı başarırsanız bir grup düşmanı oldukları yere çivileme konusunda çok başarılı. Ne var ki bu gücü kullanmak da maharet istiyor ve savaşın ortasında, "Dur, şunları yavaşlatayım iki dakika" demiyorsunuz ve direkt olarak kafalarına birkaç el ateş ediyorsunuz. (Tecrübeyle sabittir.)

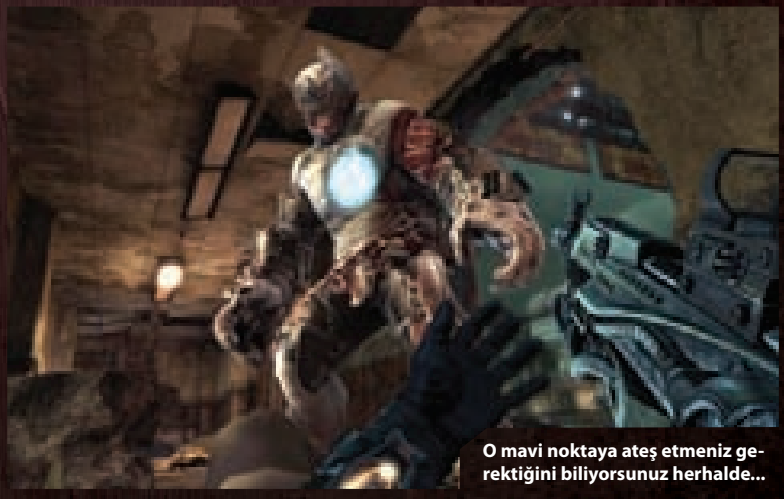
Objeleri kaldırma özelliği gibi standart bir özelliğin yanında, TMD ile yapabileceğiniz bir başka özellik daha var ki bunu oyun boyunca bolca kullanacaksınız. TMD, E99'la bir şekilde etkileşime geçmiş olan her türlü nesnenin zaman çizgisinde istenilen yöne hareket etmesini sağlayabildiği için, o önünüzde kırık bir şekilde duran ve yukarı çıkmanıza izin vermeyen merdiveni, kısa bir sürede yıllar önceki yeni haline döndürebiliyor. Aynı şekilde kapalı dolaplardaki kilitleri ortadan kaldırabiliyor, bir kutuyu eskittikten sonra kriko kıvamında kullanılmak üzere yenileyebiliyorsunuz.



### Koşarak 1.5 saatte...

TMD gücü ne çok şeye olanak tanıyor gibi gözüküyor değil mi? Mesela Deadlock'ın zamanı yavaşlatma özelliği binbir türlü bulmacada kullanılabilir. Veya eşyaları eskitip yenileme özelliğiyle neler neler yapılır...

İşte bunlar Singularity'de yapılmamış maalesef. Gördüğüm en çizgisel oyunlardan bir tanesi Singularity ve bulmaca namına o kadar az şey sunuyor ki TMD güçlerine yazık olmuş diyorum.



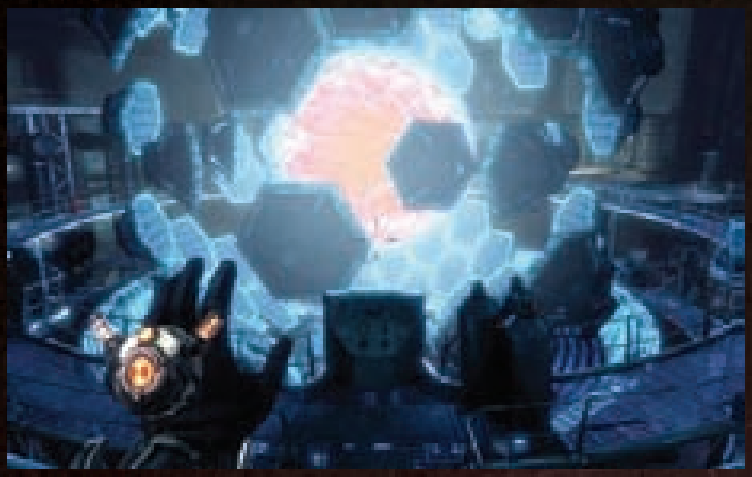
O mavi noktaya ateş etmeniz gerektiğini biliyorsunuz herhalde...

## SİLAH VE TMD MAKİNELERİ

**Oyun boyunca birçok yerde silahlarınız ve TMD gücünüz için bir takım makineler göreceksiniz. Bunların ne işe yaradığına bir bakalım isterseniz...**

**Weapon Locker**
Renko yanında sadece iki tane silah taşıyabildiği için Weapon Locker'lara başvurmak durumunda kalıyor. Burada silahlarını değiştirebiliyor, silahları silah puanlarıyla güçlendirebiliyor. Silah güçlendirme işlemi üç alanda yapılıyor. Silahın mermi gücü, hassasiyeti veya şarjör boyutunu artırmak sizin elinizde. İlk aşamada bu özellikler sadece bir silah puanı isterken, ikinci aşama için iki silah puanı gerekiyor ve bu puanlar hiç de kolay bulunmuyor.

**Augmentor**
TMD gücünüze güç katmak için kullanmanız gereken yer Augmentor. Burada her yapacağınız işlem, çevrede bulduğunuz E99 enerji kutularına mal oluyor. TMD Equipment, TMD Perks ve Hero Perks olarak üçe ayrılıyor Augmentor'ın işlevleri. TMD Equipment'dan seçtiğiniz özellikler, kaç tane TMD slot'unuz varsa, o kadar slot'a atanabiliyor. (Ben iki yer açabildim oyunun sonuna kadar.) TMD Perks Impulse ve Deadlock gücünüzü geliştirebilmenize olanak tanıyor ve Hero Perks, karakterinizin E99 enerjisinden, sağlık paketlerinden aldığı sağlık puanına kadar birçok alanda karakterinizi geliştirmenizi sağlıyor.



## Eski - Yeni

**Önce**
Yılların eskitemediği tek şey Ajda Pekkan'dır arkadaşlar. Geriye kalan her şey eskir ve nihayetinde yok olur. Bu merdiven de bir nedenle parçalanmış ve yok olmaya yüz tutmuş. Ne var ki o eskiden "iyi" bir merdivendi. Üstüne basanlara ses çıkarmayan, herkesi bir üst kademeye çıkarmaya ant içmiş, görev bilincinde bir merdiven!

**Sonra**
Ve Renko olarak o merdiveni eski, şaşaalı günlerine geri götürebiliyoruz! Ne kir, ne pas kalıyor merdivende. Adeta ilk günkü parlaklığında. TMD! Siz de alın, fark yaratın!

Reklamlar işte böyle böyle insanın beynine işliyor. TMD ile maalesef pek fazla objeyi yenileyemiyoruz ama çoğu merdivende bu işlemi uygulamamız gerekiyor; etrafınıza dikkatli bakın.

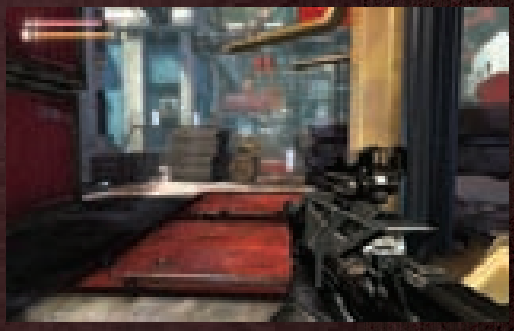
Sadece birkaç merdiveni düzeltmekle, birkaç kutuyu kriko gibi kullanmakla bu iş olmaz. Eh, dümdüz ilerleyip adam öldürdüğümüz günler de geride kaldığına göre, yapımcı firmanın bu konu üzerine daha çok yoğunlaşmış olması gerektiği de aşikar oluyor.

Neyse ki vuruş hissiyatı iyi, TMD çatışmalarda işe yarıyor da oyundan zevk alabiliyoruz. Karşınıza iki tip düşman çıkıyor: İnsanlar ve diğerleri. İnsanlar teke tek mücadelede tehlikeli sayılmaz. Çoğaldıklarında ise biraz tehlikeli olabiliyorlar. Ne var ki çoğalmaları onlara karşı "gizli" silahınızı kullanmanız için muhteşem bir fırsat!

TMD'nin şöyle güzel bir özelliği var ki bir askeri hedefleyip Q'ya iki kez art arda hızlıca basarsanız, o asker bir yaratığa dönüşüyor ve çevresindekilere saldırmaya başlıyor. Genelde kazanan o oluyor ve böylece kalabalık bir gruptan bir anda kurtulmuş oluyor, silahların hedefi olmaktan da çıkıyorsunuz. Bunu yaptıktan sonra da o yaratığı birkaç kurşunla haklamak size kalmış.

Aslına bakarsanız askerlere karşı TMD gücünüzü hiç kullanmadan, sadece silahlarınızla da onlarla baş edebiliyorsunuz. Sadece hedeflediğiniz yeri iyi seçin ve genelde "headshot" yapmaya bakın.

Yaratıklar ise bambaşka bir konu. Oyunda tehlikesiz yaratık diye bir şey yok; hepsi birbirinden pis bir şekilde saldırıyor. Bazıları sizi görmüyor bile, sadece sesinize odaklanıyor. Bazıları "phase tick" yapıyor ve başka bir boyuta geçip kayboluyor. Bazıları dev gibi, bazıları hızlı ve tehlikeli. Güzel haber şu ki bu yaratıkların hepsinin bir zayıf noktası bulunuyor. Örneğin bir beliren, bir kaybolan düşmanları TMD ile sürekli belirgin hale getirmek iyi bir yöntem. Size art arda enerji topları gönderen büyük düşmanları Deadlock ile yavaşlatmak ve kurşun yağmuruna tutmak da pek kötü bir strateji sayılmaz.



Diyeceğim o ki yaratıklara karşı ekstra dikkatli olmanız gerekirken, insanlara karşı daha rahat davranabilirsiniz.

### Alternatif

**BioShock 2 (8,2)**
**S.T.A.L.K.E.R.: CoP (8,3)**
**Metro 2033 (7,5)**

### Tatlısıyla, acısıyla

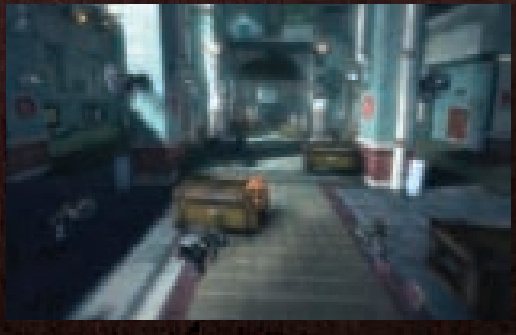
Kısa bir oyun değil Singularity. Katorga-12 de gayet iyi modellenmiş ve detaylandırılmış bir bölge olmuş. Her yerde Katorga-12'nin geçmişine dair izler görebiliyorsunuz. Bu karanlık bölgede ilerlemek de eğlenceli sayılır bir yere kadar. Oyunun çok çizgisel olmaması adına birkaç deneme yapılmamış değil.

**Bunlar birer tuzak. Onlardan kurtulmak için bir kutuyu tutun ve ortaya fırlatın.**

Mesela dev bir örümcekle, birkaç safhada karşılaştığımız bölüm gayet iyiydi. Yine buna benzer bir heyecan sunan, eski bir gemiyi yenilediğimiz fakat fazla dayanamadığı için parça parça dökülen gemiden çıkmaya çalıştığımız bölüm de hiç fena değildi. Ne var ki bunlar, burada kalıyor. Daha ötesinde çok az çeşitlilik var. Oysaki TMD güçlerini de kullanarak farklı ortamlarda, farklı mücadelelere girebilirdik.

Singularity'nin bir sorunu da grafikleri. Yine konsoldan devşirme olduğu için grafik ayarlarıyla pek az oynayabildiğimiz bir oyun olmuş ve Unreal motoru kullanmasından ötürü de kaplamaların yüklenme problemi baş gösteriyor. Yani bir bölgeye girdiğinizde kaplamalar orada olmayabiliyor ve ancak orada biraz beklerseniz kaplamalar yerine geliyor. Bana özel bir sorun muydu bilemiyorum ama bu aksaklığa ek olarak, oyun bende zaman zaman oynanamayacak kadar yavaşlıyordu. Ancak bir süre bekledikten sonra düzeliyordu. Ekran kartı sürücülerini güncelleyerek de bu sorunun önüne geçemedim maalesef.

Üç farklı sonu bulunan, bu sonlara oyunun sonundaki seçimlerinizle ve son kaydınızı geri yükleyerek ulaşabildiğiniz Singularity, sadece bir haftasonu eğlencesi olmayı başarmış. Para sıkıntınız yoksa, zamanınız bolsa ve bu yaz aylarında oynayacak bir oyun bulamıyorsanız, bu oyunu alın fakat Bioshock'tan yeni kalktıysanız, başka bir türe yönelin. Hepinize Rusya'dan sevgiler! **Tuna Şentuna**



**Seeker Gun, mermileri kontrol edilebilen bir silah ve bu kurşunları PS3'te gamepad'i sağa sola yatırarak kontrol edebiliyorsunuz.**

## Singularity

+ TMD güçleri, Katorga-12'nin detaylı bir şekilde hazırlanmış olması
- Oynanışta çeşitlilik az, oyun çok çizgisel, grafiklerdeki problemler can sıkıcı

**7,7**

Yapım **City Interactive**
Dağıtım **City Interactive**
Tür **FPS**
Platform **PC, Xbox 360**
Web **www.sniperghostwarrior.com**

# Sniper: Ghost Warrior

## Yok öyle "hayalet savaşçı" falan...

Z ilyon tane FPS var şu güzelim oyun piyasasında. Bu miktarın önemli bir payını da savaş içerikli FPS'ler oluşturuyor üstelik. Savaş içerikli olsun olmasın, bir FPS'yi "adam" yerine koymak için oyunun kıyısını köşesini özellikle didiklemeniz gerekmez. Oyuna başlarsınız, bir iki el ateş edersiniz, şöyle bir atmosferine bakarsınız, son olarak görsel tarafını da elden geçirirsiniz ve genel sonuç karşınızdadır. Bundan sonrası, oyunun sürükleyiciliğine, multiplayer tarafının oturaklı olup olmadığına ve zamanla karşınıza çıkacak diğer detaylara bağlıdır. Sniper: Ghost Warrior'a böyle kaba bir giriş yaptım ben de. İlk dikkatimi çeken şey, oyunun Modern Warfare'den bariz bir şekilde esinlenme niyetinde olmasıydı. Hemen karşıma olmazsa olmaz bir eğitim sahnesi çıktı. Böylece silah tutma, hedef alma ve vuruş hissiyatını tadacaktım kaba olarak. Ne oldu? Bütün bu hissiyatları aç karnına yemek zorunda kaldım.

"Neyse, biraz göreve çıkalım bakalım" Diyerekten sabrımı törpüledim ve ilk görevime çıktım. Bir nişancı olarak sahnedeydim. Savaş içerikli oyunlarda haz üzerine haz yaşadığım bir sınıftaydım yani. Adım Tyler Wells idi. Latin Amerika'daki Trueno adlı bir adaya gönderilmiştim. Hedefimde Diktatör Vasquez adlı bir şahıs vardı. "Eh, ortalığı kasıp kavuracak bir hikaye beklemiyordum zaten." diyerek kendimi avuttum ve kollarımı sıvadım. Oyunun grafikleri fena sayılmaz kıvamdaydı; lakin irili ufaklı bitkilerin arasından değil de içinden geçmek biraz komik göründü gözüme. Takım arkadaşım olan başka biri daha vardı ortamda ve onunla Vasquez'i avlayabileceğimiz en ideal noktada buluşmamız gerekiyordu. Yolumuza önce iki hedef çıktı. "Soldakini sen al, sağdakini de ben alacağım!" dendi bana ve gelen komutla birlikte güzel bir sahneye imza attık. Sonunda Vasquez'i avlayacağımız noktadaydık. Tüfeğimi doğrulttum, Vasquez'in göbeğine hedefimi ortaladım ve bastım tetiğe. Kurşunun namludan çıkıp Vasquez'in göbeğine ulaşmasına kadar ağır çekim bir görüntü izledim. Tabii ki ortalık ayağa kalkmıştı. Bundan sonrasınıysa gerçekten hatırlamak istemiyorum.

### "Oyun yapıp piyasaya sürmeliyim!" zorunluluğu...

Sniper: Ghost Warrior, kötü bir oyun arkadaşlar. Olayın kabasını almak gerekirse, ne bir vuruş hissiyatı, ne bir savaş atmosferi, ne de heyecanlı sahnelerle karşılaşacaksınız; böyle bir oyunu oynamaya hala niyetiniz varsa tabii ki… Oyunun Modern Warfare'den esinlenmeye çalıştığından bahsetmiştim hatırlarsanız. Bana bu izlenimi veren, görevlerin anlatıldığı ara sahneler ve açılıştaki eğitim sahnesiydi; ancak bir iki dakika sonra neyi neye benzettiğimi anlayarak kendimden utandım resmen. Vuruş hissiyatından da dem vurmuştum az önce, değil mi? Şöyle ki, bir nişancı olduğunuz için genel olarak dürbünlü tüfeğinizle haşır neşirsiniz. Şimdiye kadar oynadığım nişancılık sahnelerini düşündüğüm zaman, Sniper: Ghost Warrior'un tökezlediğini ve hatta düşüp yerinden kalkamadığını fark etmek pek zor değil. Hele ki düşmanlarınız tarafından fark edildiğiniz ve elinizdeki susturucu silaha mahkum kalmak olduğunuz zaman neler oluyor neler! Mesela, iki birbirine yüz yüze bakan düşmanınızı indirmek istiyorsunuz diyelim. (Düşünün, alarm verilmiş ve herkes sizi arıyor, sözde…) Adamlardan birine ateş edip indiriyorsunuz, diğeriyse hiçbir şey olmamış gibi orada dikilmeye devam ediyor. Şaka yapmıyorum; bu bir gerçek! Ortalık birbirine girmişken hareket etmek yerine yolun ortasında dikilmeye devam edenler mi dersiniz, bulunduğunuz yer bariz belliyken ve çoğunluk size ateş ederken malak malak bakınarak ortalıkta sizi arayanlar mı dersiniz, doğrulttuğunuz hedefin ortasına koşa koşa gelenler mi dersiniz… Daha fazla mideniz bulansın istemezsiniz, değil mi?

Lafın kısası şu ki piyasayı kasıp kavuran savaş içerikli FPS'ler varken, böyle bir oyuna hiç ama hiç ihtiyacınız yok. İşkence çekmekten hoşlanıyorsanız o ayrı tabii… Modern Warfare, Battlefield: Bad Company, Killzone gibi şaheser seriler dururken neden böyle bir eziyete gereksinim duyasınız? Sabırla oynadığım dört saat boyunca tek dikkatime yakılan şeyin, headshot gibi özel vuruşlarda silahınızdan çıkan kurşunu hedefe varıncaya kadar ağır çekimde izlemenizden başka bir şeyin olmadığı bir oyundan bahsediyorum şu anda. Merak etmeyin, oyunun ön plana çıkarmaya çalıştığı nişancılık olayında da hiçbir numara yok. Sırf bu niyetle oyuna başlayıp oyun oynamaktan soğumanız bile olası. Başka bir şey söylememe lüzum var mı? **Ertekin Bayındır**

### Alternatif

**Call of Duty: World at War (9,5)**
**Call of Duty: MW2 (8,7)**
**Battlefield: Bad Company 2 (9,6)**

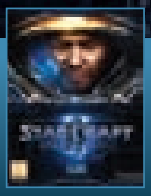
### Sniper: Ghost Warrior

+ Sadece headshot gibi özel vuruşlarda özel bir efektin devreye girmesi
- Rezalet ötesi yapay zeka, orijinal hiçbir tarafının olmaması ve geri kalan her şey

**3,5**

STARC
WINGS OF

CRAFT
OF LIBERTY™
SONUNDA GELDİN...



Yapım **Blizzard Entertainment**
Dağıtım **Blizzard Entertainment**
Tür **RTS**
Platform **PC**
Web **www.starcraft2.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

## Sinematik

Mission Archives bölümünden geçmiş bölümleri görebildiğiniz gibi aynı zamanda da bütün sinematik videoları izleyebiliyorsunuz. Ne de olsa iş videoya geldiği zaman Blizzard tek adres.

Halen bilgisayarımdaki bir word dosyasına "SCII İnceleme" yazdığıma inanamıyorum. O kadar zaman geçti ki aradan... Ta 1998 yılı sevgili okurlar! O an ilk Starcraft oyununu almış olanlar beni çok iyi anlayacaklardır. Aynı dönem çıkan oyunların kim bilir kaç tane devam oyunu çıktı piyasaya ama Starcraft olduğu yerde kaldı. Neden mi? Çünkü herhangi bir yeniliğe ihtiyaç duymuyordu. O zaten mükemmeldi! Sonunda kavuştuğumuz StarCraft II (SCII) ile de Blizzard yine kendisiyle, kendi kulvarında kapışıyor. Oturduğum andan itibaren başından kalkmadığım bu oyunu sizler için mıncık mıncık ettim. Yetmedi bir de rehber hazırladım! (Sayfa 104) Haydi okuyun ve sonra dağılın olaysız!

### Jim Raynor

Şimdi oyunun hakkında bu zamana kadar çok konuşuldu. Hatta o kadar çok konuşuldu ki zaten senaryoyu bilmeyen yoktur. Yazımda da senaryo ve bazı spesifik konular hakkında olabildiğince "spoiler" vermeden bir şeyler anlatmaya çalışacağım. Senaryo olarak; ilk oyundan tanıdığımız Jim Raynor isimli zat-ı muhterem kişiyle, Dominion denen ekibe karşı bazı işler çeviriyoruz. Bu adamlar da bir artifact aramakta ve biz de insanları kurtaracağız diye başladığımız bu serüvende, kendimizi bambaşka yerlerde buluyoruz.

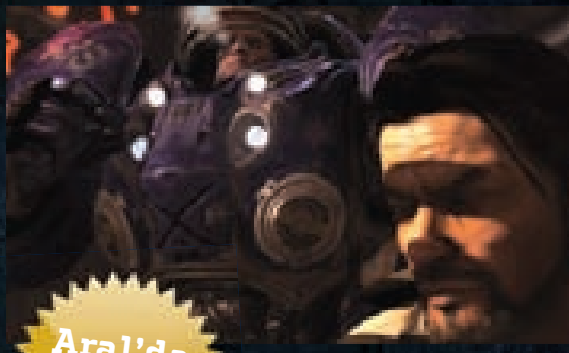
Öncelikle bu oyun bir strateji oyunu. Fakat o kadar kaliteli ara sahneler tasarlamışlar ki bölümler için, hani iki tane konuşma seçeneği olsa mükemmel bir RPG olabilecek kıvamda. Her bölüm başında ve sonunda ilgilenmemiz gereken birçok yer var. Nitekim oyunun başında sadece bir barda etrafımızla etkileşim halindeyken, bu ara sahneleri çok aktif olarak yaşayamıyoruz. Ne zaman ki gemiye biniyoruz, işte o an oyunun kalitesi kendi içerisinde artıyor. Gemi içerisinde gezeceğimiz dört farklı bölge var. Bunlar; Armory, Bridge, Cantina ve Laboratory olarak ayrılmış durumdalar. Oyunun genel yapısı gereği bütün bu bölgeler teker teker, senaryonun akışıyla beraber açılıyor.

SCII bilindik strateji oyun yapısından da kurtulmuş. Öyle bir anda bütün üniteleri üretemiyorsunuz. Bunun yerine her yeni bölümde, yeni bir üniteye "merhaba" diyoruz. Yani bir anda üzerimize yığılmıyor oyun. "Ünite" deyince pek tabii SCII severlerin aklına, oyun piyasaya çıkmadan önce dolaşan; "Eski üniteler tek kişilik modda geri gelecekmiş" söylentisi geliyor. Arkadaşlar gazanız mübarek olsun. İlk oyundan hatırladığınız neredeyse bütün üniteler tek kişilik modda mevcut. Hem de SCII'yle beraber gelen yeni ünitelerle harmanlanmış bir şekilde... Medic, Firebat, Goliath ve daha fazlası... Oyuna eklenen eski üniteler sayesinde de multiplayer'a göre çok daha farklı stratejiler üretebiliyoruz. Hal böyle olunca da SCII oynarken, onlarca farklı ünite kombinasyonuyla aynı haritayı tekrar tekrar bitirmek isteyeceksiniz.

"Aynı harita" dediğimde; SCII'nin inanılmaz senaryo yapısı, oyun içerisindeki görev yapılarıyla da kendisini taçlandırmış. Neredeyse hiçbir

**Alternatif**

**Warhammer 40k: Dawn of War (8,8)**
**World in Conflict (9,6)**
**C&C: Red Alert 3 (8,2)**



Aral'da Satışta
aralgame.com

görevde "Git şu üssü yok et" dendiğini görmedim. Blizzard çalışanları belli ki yememiş, içmemiş; harita ve görev geliştirmiş bir köşede, kucaklarında pirinç taneleriyle... Mesela bir haritada bütün bölge beş dakikada bir lavlar altında kalıyor ve görev 8,000 mineral toplamak. Haritada oluşan bu yıkıcı değişim rakibi de etkilediği için inanılmaz zevkli bir oyun oynuyor insan. Ayrıca hiçbir harita tekdüze değil. İnişler, çıkışlar, farklı yerlerde bulunabilen hazır mineral ve gazlar oyuna bambaşka bir tat katmış. Bir anda bir Escort görevi, bir anda savunma görevi... Blizzard sen bana ne yaptın?!

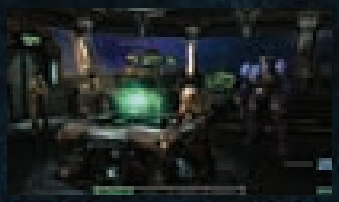
Laboratuarda bulunan gelişim ağaçları birbirinden farklı özellikleri de beraberinde getiriyor. Bence ikisinden de birazcık yararlanmak gerekiyor, ama yine de siz bilirsiniz. Buradaki yetenekler direkt olarak oyuna etki ediyorlar ve böyle bir yapı olması SCII'yi yine bir adım öne atıyor. İlk Zerg yeteneklerinde, bir alev kulesi ya da bunker zırhı edinebiliyorken, son seviyede herhangi bir Zerg'ü komple kontrol altına alan bir kule ya da yakınından geçen bütün Zerg'leri yavaşlatan bir bina yapabiliyoruz. Hal böyle olunca da oyun içerisinde etki alanımız bir hayli genişliyor ve güçleniyor. Bu arada; kiralık asker alımı yapabildiğimiz SCII'de, bu üniteleri oyun içerisinde belirli bir fiyata çağırabiliyoruz. Beş dakikalık bir hazırlanma süresi olan bu üniteler, hali hazırda olanlardan daha kaliteliler. Daha çok hit point'e, daha hızlı bir ateş gücüne sahip olan kiralık ünitelerinizi bolca kullanmayı unutmayın.

### Kerrigan

Dedik ya eski üniteler yeniden gelmiş diye, sadece Terran için gelmemişler. Özellikle, her ne kadar düşman olsalar da eski Protoss ünitelerini görmek beni bir hayli sevindirdi. Senaryo gereği de bolca gözüken düşman

## Mekanlar

**Armory**
Burada (bence) tam bir WoW Dwarf'ı olan Swann ile karşılaşıyoruz. Kendisi oyun içerisinde yapılabilecek upgrade'leri satıyor. Multiplayer modunda binalardan yaptığımız upgrade'leri, single - player modunda para ile satın alıyoruz. Tanıdığınız ve bildiğiniz ünitelerin hepsinin özel upgrade'leri burada. Ve ciddi anlamda pahalılar. Hangi üniteyi aktif olarak kullanacağınızı bilmek çok işinize yarayacak.



**Bridge**
Burası geminin ana kontrol merkezi. Bu bölgede birçok ciddi konuşmaya tanık olacağız. Fakat oyun açısından en büyük önemi; hangi göreve gideceğimizi buradan seçebiliyor olmamız. Bir nevi Dawn of War'u hatırlatan bu yapı sayesinde kime karşı savaşacağımızı ve ne yapmamız gerektiğini öğreneceğiz.

**Cantina**
Tam bir bar ortamı olan Cantina'da en çok işimize yarayacak kişi, bize kiralık asker sağlayan amca. Oyuna büyük bir doğallık katan televizyon da yine bu odada. Fakat en çok ilgimi çeken ve Blizzard'ın neden bu kadar büyük bir firma olduğunu bir kez daha anlamamı sağlayan, atari oyununu görmem oldu ve bu her şeyi değiştirdi. Evet, Lost Vikings isimli arcade oyununu istediğiniz kadar oynayabilirsiniz. Ne de olsa bar ortamı, değil mi?

**Laboratory**
Malum kendisi bir laboratuar ve içerisinde de bilimsel işler yapılıyor. Netekim bizi asıl ilgilendiren burada bulunan araştırma cihazı. Bu cihaza girdiğimiz zaman; bir tanesi Protoss diğer de Zerg olmak üzere iki tane araştırma ağacı karşımıza çıkıyor. Her beş puanda bir, yeni bir özelliği öğrenebildiğimiz bu ağaçların puanlarını, yaptığımız görevlerden ediniyoruz.

ırklar, oyuncuya sadece Terran ırkıyla oynadığınızı resmen unutturuyor. Zaten görüntü ve ses kalitesi o kadar iyi ki oyunda, bir noktada hangi ırkla oynadığınıza çok bakmayacaksınız. Şimdi sadece Terran ile oynama konusuna eksi bir nokta gibi bakanlar olabilir ki ben de oyun çıkıncaya kadar böyle düşünüyordum. Fakat senaryo o kadar derin ve o kadar güzel işleniyor ki kimsenin bu konuda bir şey söylemeye hakkı olduğunu sanmıyorum.

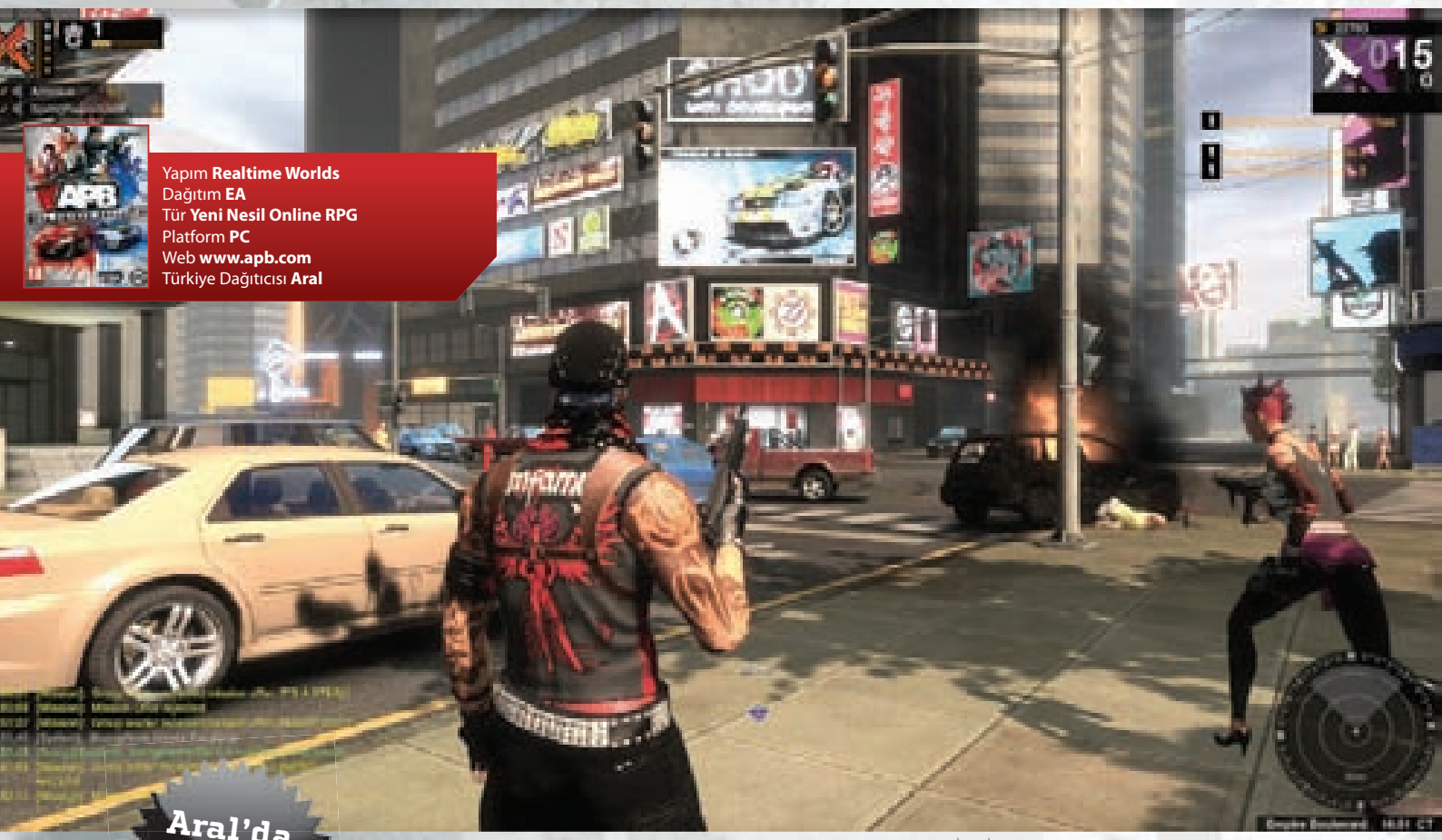
Benim SCII hakkında söyleyebileceğim tek eksi; özellikle multiplayer modunda yaşanan ünite güçlerindeki dengesizlik olacak. Tek kişilik modda da nispeten göze çarpıyor bu durum. Fakat beta sürecinde bile her hafta optimizasyon yapmaya çalıştı Blizzard ve önümüzdeki günlerde de deneye deneye bu konuda bir sonuca varacaklar ve ideal bir dengeye ulaşacaklardır.

Sonuç olarak SCII tek kelimeyle bir şaheser! Ben de dahil birçok kişinin tekdüze bir tek kişilik mod ile piyasaya çıkmasını beklediği oyun, her yönüyle şaşırttı. Herkesin beklediğine değen bir oyun olmuş. Bunca yıl süren bekleyiş boşuna değilmiş... **Ertuğrul Süngü**

**StarCraft II: Wings of Liberty**
+ Bambaşka bir RTS deneyimi, sadece RTS değil aynı zamanda adeta bir film!
- Sensin eksi…

**9,7**

**Ne kadar Marine, o kadar köfte.**





Yapım **Realtime Worlds**
Dağıtım **EA**
Tür **Yeni Nesil Online RPG**
Platform **PC**
Web **www.apb.com**
Türkiye Dağıtıcısı **Aral**

**Aral'da Satışta**
aralgame.com

# All Points Bulletin

## Başka bir dönemin başlangıcı...

Bu ismi hiçbir zaman unutmayacağız. Bakmayın siz genel not ortalamasına; APB'ye düşük not veren tüm mecralar ileride bu yeni türde çıkan tüm oyunları ve oluşumları (Oluşum diyorum çünkü The Gamer'a, Surrogates'e kadar yolu var bunun.) APB ile karşılaştıracaklar. APB her zaman bu türün temelini oluşturacak. "Oyunun eksileri yok" demiyorum; tabii ki birçok olumsuz özellik var. Fakat unutmamak gerekir ki "ilk olmak" her zaman zordur.

### Suçun mu, yoksa suçlunun mu peşindesin?

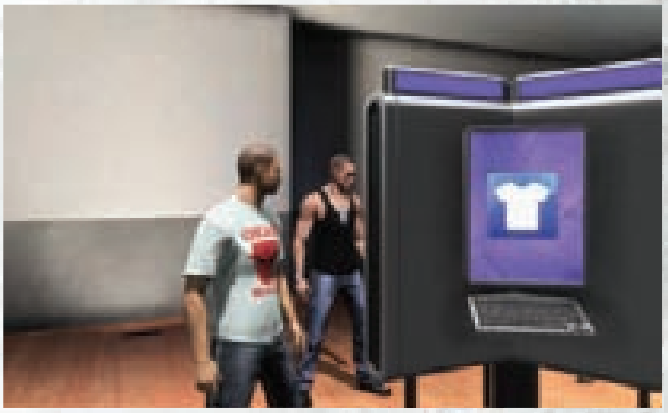
Böyle bir oyunda oyuncularının çok azının oyunun senaryosuyla ilgileneceğini düşünüyorum. Yine de bir göz atalım: San Paro, şehrin belediye başkanı John Deren'la güzel bir geleceğe kucak açacak ve ileriye gidecekken; 16 yaşında bir ergen olmasına rağmen şehrin en ünlü suçlusu Luke Warren, John Deren'ı öldürür. Aradan 20 yıl geçer ve 20 yıl sonra gözlerinin önünde babası öldürülen Jane Warren tekrar şehre döner ve yönetimi eline alır. Tabii ki karşı tarafta artık palazlanmış olan Luke vardır. Kaos en yüksek seviyededir; Jane ve Luke galip gelebilmek için tüm şehri yok edecek kadar bencil ve hırslıdır... Klişe değil mi? Eh, dediğim gibi; böyle bir oyunda senaryo olsa ne olur; olmasa ne olur... Bu kadarı bile yeterli.

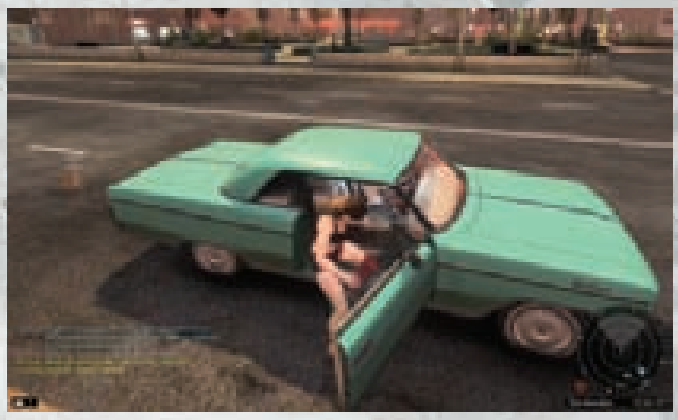
Oyuna başlarken -geçen ayki test yazımızı okumuşsanız bilirsiniz- Enforcer - Criminal seçimi yapıyoruz. Daha sonra da dilerseniz bir gruba dahil olup toplu görevler yapıyorsunuz ya da Red Kit gibi takılıp, district'lerdeki belirli köşeleri tutan NPC karakterler için görevler yapıyorsunuz. Bu karakterler üzerinden sürekli görev yaparsanız zamanla karakterlerin sizlere sunduğu satın alınabilir eşyalar da çeşitleniyor. Ne güzel değil mi...

Enforcer - Criminal seçimini yaparken şunu göz önünde bulundurun arkadaşlar; Enforcer'lar sizi bir süreliğine hareketsiz bırakan ve o süre içinde öldürülmenizi garantileyen "Stabba" serisi silahlara sahipler. Haliyle Criminal olduktan sonra Enforcer'lar tarafından bu şekilde öldürülmeye başlayınca isyan etmeyin; haberdar olun bu durumdan. Bunun dışında iki taraf arasında pek fark yok.

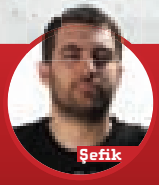
Tarafınızı seçtikten sonra tabii ki karakter yaratma işlemine başlıyorsunuz ki bu ekranda ister modifiyeye meraklı olun, isterseniz hiç önemsemeyin mutlaka en az bir saat oyalanıyorsunuz.

APB, tahmin edebileceğiniz gibi epey detaylı bir oyun. Silah çeşitleri, rank ve görev sistemi, modifikasyonlar... Burada hepsinin detayına inemeyeceğim tabii





## İKİNCİ GÖRÜŞ




APB'yi oyunun beta sürecinden beri takip eden biri olarak, oyunun gelişim sürecini net bir biçimde gözlemledim. Beta versiyonundaki dengesizliklerin -söylendiği gibi- tam sürüme yansıdığını düşünmüyorum, hatta bir hayli yol kat edildiğini de söyleyebilirim. Her ne kadar yapımcısı tarafından "GTA'nın MMO'su" olarak adlandırılmasa da APB'yi ilk GTA'ya benzetiyorum ben. Oyunun olumsuz yönleriyse yapımcıların her gün oyuncularla yaptığı görüş alışverişi sayesinde ortadan kalkacaktır. İlk defa düzenli olarak ücret ödenmesi gereken bir oyuna bu kadar bağlandım ya, gerisini siz düşünün artık.

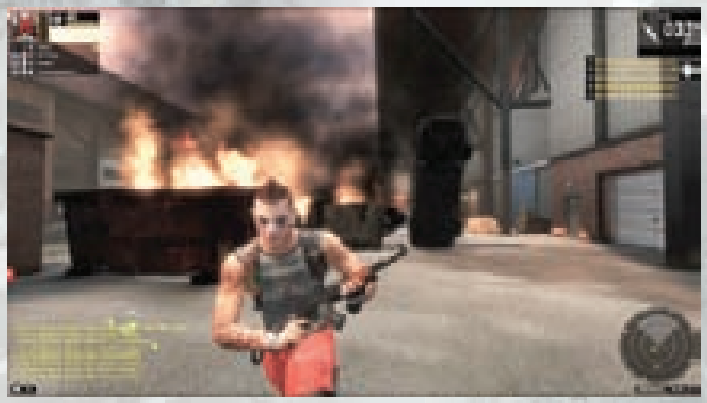
ki. (Biraz daha fazla detay için Online Oyun Dergisi'nde Tuna'nın hazırladığı rehberi okuyabilirsiniz.) Ama şunu söyleyebilirim; öyle bir temel ki APB online oyun dünyası için... Ek paketlerle, geliştirmelerle içinden çıkamayacağınız bir dünya haline gelebilir. Ama işte sadece "temel" niteliğinde şu an. Zaten yazının başında belirttiğim gibi oyunun basından aldığı notların düşük olmasının -maalesef- sebebi de bu. "Maalesef" diyorum çünkü APB'ye düşük not verirken ellerinde kıyaslayacak bir oyunun bile bulunmaması vicdanlarını rahatsız etmeli diye düşünüyorum. Nasıl da dramatikleştirdim olayı... Tabii ki isteyen, istediği notu verecektir; herkesin kendine göre bir nedeni vardır çünkü. Ama bence, yeni bir türün önünü açan, devrim niteliğinde bir oyuna "Vuruş hissiyatı yok, grafikleri çok iyi değil, görevler çok heyecanlı değil, ölünce görev noktasına çok uzakta respawn oluyoruz" gibi olumsuz eleştirilerle çok düşük puan vermek mantıksız. Bu olumsuz eleştiriler yanlış mı peki? Hayır, tabii ki değil. APB'de vuruş hissiyatı çok zayıf; seçtiğiniz silah ne olursa olsun hafif bir ses ve serilikten başka pek bir fark hissedemiyorsunuz çatışmalarda. Grafikleri çok iyi değil ama böyle bir online oyun için gayet yeterli. Görevlerin heyecanına gelince; "görev" dediğimiz şey klasik MMORPG'lerde "Git tavuk öldür, ot biç, taş topla" olduğuna göre APB'nin görevleri hiç de sıkıcı ya da "zorlama" değil aslında. Tabii ki bir noktadan sonra tekrar etmeye başlıyor görevler fakat bu da gelişecektir kısa zamanda; çeşitlenecektir görevler. Respawn konusu ise bambaşka bir konu; görev sırasında öldüğünüzde respawn olduğunuz nokta tamamıyla rasgele oluyor ve doğal olarak bu rasgele yeniden canlandığımız nokta bazen aksiyonun devam ettiği noktadan uzak olabiliyor. E neresi garip ki bunun? Her defasında düşmanın hemen ensesinde mi respawn olacaktık...

### Yeni bir dünya

APB'de belirgin bir level sistemi yok. Ancak her iki tarafta da yaptığınız görevlerle başarınız 15'e kadar yükselen bir derecelendirmeyle gösteriliyor. Bu yükselmeye ve hemen hemen tüm eşyalarınızı modifiye etme imkanına paralel olarak silahlarınızı da eklentilerle geliştirebiliyorsunuz. Oyunda haliyle silahlar çok ama çok önemli zira çevrede dolaşan NPC'ler dışındaki canlı kanlı düşmanlarınızı birebir dövüşerek alt etme imkanınız yok. Haliyle eğer gösterişe ve modifiyeye çok meraklı değilseniz paranızın %90'lık kısmı silahınıza gidecek. Bu noktada da şunu belirtmem gerek; karşınızdaki düşmanların sizi kolaylıkla öldürdüğü silahları tespit edip (Bunu öldüğünüzde çıkan ekrandan görebilirsiniz; bu ekranda sizi öldüren kişi, kullandığı silah, kullandığı upgrade'ler ve mevcut level'ı gösterilmekte.) bu silahları almaya kalkarsanız hata yapmış olursunuz. Çünkü marifet silahta değil sizde. Siz, kendinize en iyi gelecek silahı bulmalısınız. Mesela ben ve Şefik N-Tec isimli silaha taktık oynarken.

### Alternatif

**GTA IV (Online Modları)**
**Saints Row 2 (Online Modları)**
**Red Dead Redemption (Online Modları)**



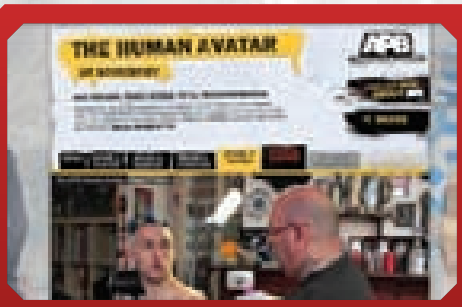
Dedik ki bu silahı alırsak tamamdır bu iş. (Üç district'ten biri olan Waterfront'ta altıncı level'a gelince bu silaha sahip olunabiliyor.) Ama öyle hayal ettiğimiz gibi olmadı her şey. Bir kere bana mutlaka dürbünlü ve seri olmayan bir silah lazım. (Multiplayer oynamadığım aksiyon oyunlarında NPC'lere karşı haldır huldur dalmayı seven ben, işin içine insanoğlu girince gizlenerek, soteye yatarak işimi görmeyi tercih ediyorum.) Bu yüzden N-Tec benim için hiçbir şey ifade etmedi. Neyse, siz de oynadıkça sizin için en iyi silahı bulacaksınız; inancım tam size.

Araçlarda ise açıkçası silahlar kadar önemseyebileceğim şeyler bulamadım ben. Zaten araç dediğin şey, karşınızdaki düşmanın silahının "hard damage"ı yüksekse 10, bilemediniz 15 saniye dayanabiliyor. Fakat gördüm ki normal silahlar yerine araçlarını silah olarak kullanmaya kendilerini adamış insanlar var oyunda. Ara sokak, ana cadde demeden bir anda trafik canavarına kurban gidiyorsunuz; o yüzden araçlara odaklanıp yine size göre en hızlı ve etkili araca ulaşabilir, aracınızı ölümcül bir silaha dönüştürebilirsiniz.

## Sinirlenmek yorucu

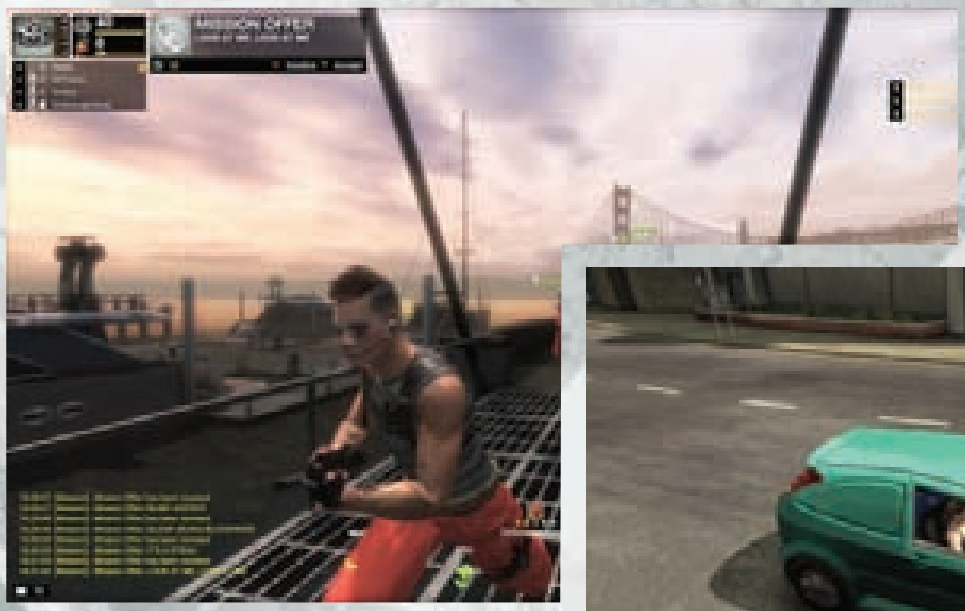
Yazının hemen hemen her yerinde belirttiğim gibi güzel özelliklerinin yanı sıra APB'nin birçok eksik yanı var; bunlar "yenilikçiliği" nedeniyle benim puanıma çok yansımadı fakat birkaç eksiklik sinirime, bünyeme yansıdı. Mesela oyunda en çok sinirlendiğim şey, Social

## THE HUMAN AVATAR




Evet, Hollywood filmlerinin gerçek olmaya başladığını gösterdi bize APB. The Human Avatar projesi ile oyuncuların oyları doğrultusunda ilk önce insan seçimi yapıldı. İnsan seçiminden sonra da sırasıyla saç kesimi, piercing, dövme ve giysi -yine oylama ile- belirlendi. Özellikle piercing takma işlemi sırasında çocukcağızın gözlerinden yaş gelmesi görülmeye değerdi. Tüm işlemler sonrasında oyuna aktarılan "human avatar"ımız, bize çok yakında kanlı canlı insanları kontrol ederek online oyunları oynayabileceğimizin mesajını verdi. Hoş böyle bir şeyi ben istemem; o ayrı konu. (Detaylar için: www.thehumanavatar.com)

District dışındaki iki district Financial ve Waterfront'ta; oyunun belirli bir süre görev yapmayınca otomatik olarak sizi "Escape" ismindeki göreve dahil etmesiydi. Belki benim silah alışverişim uzun sürüyor NPC'lerle; belki ben takılmak istiyorum biraz şehirde... Neden böyle bir zorunluluk var anlamış değilim. Hayır, zaten görev dahilinde değilseniz hiçbir şekilde diğer oyunculara zarar da veremiyorsunuz; hani görev yapmayıp millet görev yapmaya çalışırken psikopat gibi onların işini bozma imkanı da yok. Eğer "Boşa yer ve zaman çalmasın kimse, boşa zaman harcamak isteyen Social District'e gitsin" mantığıylaysa bu iş kocaman bir "Sana ne kardeşim?!" demek istiyordum, isterdim, iste... Buna sinirleneduruyum ben; bir de üstüne oyundaki hemen hemen tüm araçların kamyondan hallice olmasına ne yapmalıyım bilemedim. Eğer sağa ya da sola dönecekseniz şimdiden söyleyeyim 10 dakika önce



Şefik'le göreve giderken...

dönmeye başlayın; ancak öyle dönersiniz. Bir de tabii ki bazı silahlarla insanların tam kafalarına iki - üç şarjör boşaltmama rağmen ölmemeleri beni delirtti. Ben sniper adamım; tek kurşunla sonuç almaya alışmışım. Bu nasıl kafatasıdır, bu nasıl "plastik" kurşundur ben anlayamadım...

## Saatler, günler, aylar, yıllar...

APB'yi satın aldığınızda (59,98 TL) 50 saatiniz cebinizde. 50 saat bittikten sonra ne mi oluyor? Şöyle: Dilerseniz 280 puana 20 saat satın alabiliyorsunuz. 280 puan, 280 puan olarak satılmıyor ama maalesef. Klasik bir ticaret kurnazlığı bu işte; puanlar 200, 400, 600, 1400, 2600 şeklinde gidiyor. Haliyle 20 saat satın almak için 400 puan almanız gerekiyor. Geriye kalan 120 puanla da artık eşya vs. alırsınız. Saat satın almak istemezseniz de 400 puanla, aylık sınırsız paket alabilirsiniz. Hangisi size uygunsa artık...

Son olarak bu oyunun GTA, Saints Row serileriyle kıyaslanmasıyla ilgili birkaç şey söylemek istiyorum. Polis - suçlu çatışması, çeteleşme, toplu görev yapma kavramları yeni kavramlar değil; tabii ki APB şu an var olabilmişse bu büyük isimler sayesinde var olmuştur. Fakat bunu tamamıyla online multiplayer şekline taşımak, bir bölgeye 100 kişiye kadar destek sunmak, modifiye özelliklerinde inanılmaz bir detay seviyesine ulaşmak bambaşka bir şey. Haliyle APB'yi bu oyunlarla kıyaslamaktan ziyade APB'yi bu oyunların ancak online multiplayer modlarıyla kıyaslayabilirsiniz ki o zaman oyunun yarattığı farkları ve yenilikleri anlarsınız. APB eksiklerle dolu olsa da yeni bir yolun başlangıcı; şimdi asıl beklememiz gereken bu eksiklerin giderilip giderilmeyeceği... **Elif Akça**

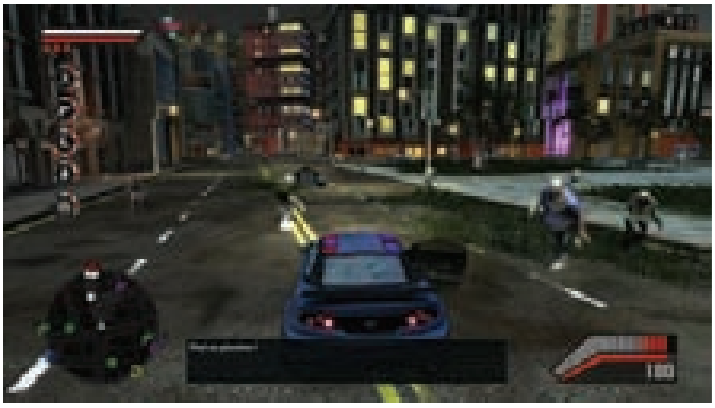
### All Points Bulletin

+ MMO dünyasına yepyeni ve geliştirilebilir bir soluk getirmesi, her şeyin modifiye edilebilmesi, district'lerdeki 100 kişi sınırı sayesinde teknik problemlerin çok az yaşanması
- Çatışmalardaki tutarsızlıklar, şehrin biraz ölü olması, silah çeşitliliğinin az olması, grafikler bir kademe daha iyi olabilirdi

**8,5**

Social District'te kıyafetlerimizi ve diğer eşyalarımızı modifiye etmemizin yanında epey fotoğraf da çektirdik.

Yapım **Ruffian Games**
Dağıtım **Microsoft Game Studios**
Tür **Aksiyon**
Platform **Xbox 360**
Web **www.xbox.com/en-us/games/c/crackdown2**



# Crackdown 2

## Aynı kaos, aynı şehir, aynı düzen

*Mükemmel hava. Mükemmel bir ses. Mükemmel durumda bir şehir; tek bir şansı vardı onu da kullanamadı.*

*Yıkıntılar arasında Pacific City, günü ağırlıyor. The Cell örgütünün üyeleri sabahı karşılıyor ellerindeki silahlarıyla. Yaratıklar, zombiler, Pacific City'nin karanlık yüzü inine çekilmiş, geceyi bekliyor şarkısını söylemek için.*

*Ve Ajan'lar iniyor sahneye. Hepsi güçlü, hepsi ne yaptığını biliyor. Pacific City'yi eski haline döndürmek için tek seçenek onlar ve bunu onlar da çok iyi biliyor. Metrelerce yükseklikten aşağı süzülen bir ajan sadece tek bir şey düşünüyor; eğer bugün burada olmasaydı, kör karanlık hakkını almak için Pacific City'yi var olan halinden daha kötüye götürebilir miydi... Ne var ki kutlayanı olmadı Ajan'ı çünkü o sadece bir piyondu.*

### Farklı olanlar, benim derdim

Şairane bir giriş yaptım ama bu oyuna değer miydi, onu şu an sorgulayabiliyorum ve tek bir harf silmeye bile mecalim yok zira hava şu an tam olarak 122 derece. Kafama güneş geçmedi lakin bulunduğum odanın içerisinde tek bir yaprak bile kıpırdamıyor. (Odada selvi ağacı var.) Ve bu yazının başına oturmadan önce saatlerce Crackdown 2 oynamış olmak da insana hafif bir beyin sulanması getirmiyor değil. Ellerim yazı yazıyor, beynim UV Shotgun ile zombi avlıyor. İkisini orta noktada buluşturmak için o kadar çok çabalıyorum ki ameliyatta doktorun alnındaki terini silen asistana ihtiyacım olduğunu hissediyorum.

Tüm bunların ötesinde Crackdown 2'nin eğlenceli olduğunu söyleyebilirim. Ama bir yere kadar. Buradaki yer tamamıyla sizin seçiminizdeki bir zaman dilimini belirtiyor. Mesela ilk Crackdown'ı çok mu oynadınız? Bu oyuna bir saatten fazla zaman ayırmazsınız. Az önce inFamous'ı bitirdiniz ve bundan önce de zaten Prototype'ın mı başındaydınız? Crackdown 2'ye sadece 10 dakikanızı veriyorsunuz. Ben ise bu tip oyunlardan bir süredir uzak kalmanın verdiği coşkuyla Crackdown 2'nin başına bir oturdum, oyunun %45'ini tamamlamadan da kalkmadım. Sonra yine oturdum ve finali bu yazıyla noktaladım.

Bir önceki oyunda ne yapıyorsak onu yapmaya devam ettiğimiz bir oyundan fazlası değil Crackdown 2. Ajanımız var, bu ajanımız yeterince güçlü ve amacı da çetelerin ve yaratıkların istila ettiği Pacific City'yi eski güzel günlerine döndürmek. Yalnız bu hiç kolay değil. Mutasyona uğramış Pacific City halkının nüfus yoğunluğu çok büyük. Geriye kalan insanların yarısından fazlası da The Cell üyesi olunca, ortaya nahoş ama eğlenceli bir manzara çıkıyor. Eğlence nerede, onu da hemen anlatayım.

### Kanatlarım donmuş, hızım düşmüş

Sürekli bir şeyleri vuruyor olmanın verdiği keyif gayet hoş. Daha da iyi olanı, insanların bir şeyleri toplama merakına son derece etkili bir yönelim olması. Her türlü hareketinizde ya düşmanlarınızdan, ya da topladığınız şeylerden bir takım küreler dökülüyor. Misal sürekli tekme tokat saldırmak ve düşmanlarınızı bu yöntemle haklamak size sarı küreler olarak geri dönüyor ve bunlardan yeterli miktarda topladığınızda daha da güçleniyor, daha büyük eşyaları kaldırabilir hale geliyor ve sağlık puanınızı artırabiliyorsunuz. Silah kullanmak, araba sürmek, "agility" sembolleri bulmak, patlayıcılarla düşmanlarınızı öldürmek size hep yeni seviyeler olarak dönüş yapıyor. Nasıl Prototype'ta gizli mavi küreleri çatılarda arıyorsak, nasıl inFamous'ta mavi parçaların peşinde koşuyorsak, burada da çatı tepelerinde çeşitli sembolleri, ses kayıtlarını arıyoruz.

Her şey kulağa hoş gelse de görev çeşitliliğinin yerlerde sürünüyor olması, hikayenin inanılmaz derecede arka planda kalması ve her türlü görsel malzemenin detay seviyesinin yerlerde sürünmesi oyunu çağın gerisine itiyor. Özellikle ortada inFamous, GTAIV veyahut Red Dead Redemption gibi "kum havuzu" temalı oyunlar varken Crackdown 2 son derece "hafif" kalıyor. Üstelik bu durumu anlaşmalı oyunlar veya 16 kişinin birbiriyle kapıştığı online oyun modları da kurtaramıyor bana sorarsanız. PS3'e özel çıkan oyunların her biri birbirinden iyiyken, Microsoft'un kendi sistemini böylesine zayıf oyunlarla es geçmesi beni ziyadesiyle üzüyor. Piyasada çok daha iyi oyunlar var, onlara yönelin der, hızla soğuk sulara koşarım... **Tuna Şentuna**

### BEACON NASIL KORUNUR?

Bu dersimizde mutant yuvalarını yerlebir eden beacon'lara göz atacağız. Beacon'ları çalıştırmadan önce üç adet enerji noktasının bağlantısını yapıyoruz ve ardından beacon'ın nereye atılacağına dair bir mesaj alıyoruz. "Eyvallah." diyerek bu noktaya ilerliyor ve yerin dibindeki yuvayı bulduktan sonra beacon'ın indirilme emrini veriyoruz. Beacon yuvaya iniyor ve aktif olduktan sonra enerji yüklenmesi için bir zaman geçmesi gerekiyor. Bu sürede de ne oluyor, yaratıklar hem bize, hem de beacon'a saldırıyor. Kendinizi boş verin ve beacon'a yoğunlaşın zira beacon sizden daha dayanıksız. Neyse ki siz saldıran yaratıklar genellikle beacon'la uğraşmıyor ve beacon'a saldıranlar birer sarı simgeyle gösteriliyor. Beacon'a uzaktan saldıran bu pis yaratıkları headshot'larla, Harpoon'larla veya çeşitli mermi gücü yüksek silahlarla bir an önce öldürmeniz gerekiyor zira bir tanesi ölünce bir başka noktada yenisi beliriyor, oraya koşmanız şart oluyor.

Beacon savaşları maalesef oyun boyunca çokça karşınıza çıkmakta ve her beacon savaşı bir öncekinden daha zor. Neyse ki ölürseniz en yakın noktadan oyuna başlayıp her şeyi en baştan tekrar deneyebiliyorsunuz. (Gönüllere su serptim!)

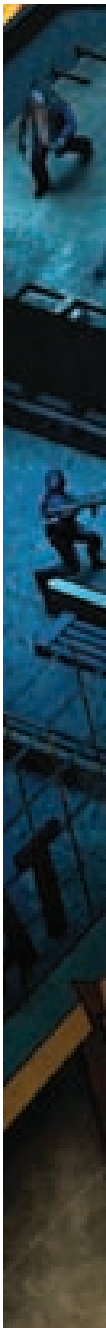
### Alternatif

**Darksiders (8,7)**
**Saint's Row 2 (8,8)**
**Prototype (7,5)**

### Crackdown 2

+ İlk birkaç saat çok eğlenceli geçiyor, silah çeşitliliği fena sayılmaz
- Görev çeşidi çok az, araçlara neredeyse hiç gerek kalmıyor, yaratıkların varlığı anlamsız, The Cell'in de

**7,0**



Ekran Görüntüleri **LEVEL ONLINE**'da

## Riot Act 2

Crackdown 2'nin Japonya'da Riot Act 2 adında satışa sunulduğunu belki duymuşsunuzdur. Trigun'ın yapımcılarının oyuna promosyon amacıyla bir anime serisi hazırladığını da belki şu an duyuyorsunuz. Evet, dört bölümlük bir anime serisi yayına girdi ve bölümleri www.riotact2.jp/promo adresinden izleyebilirsiniz.

Yapım **Atlus**
Dağıtım **Atlus**
Tür **JRPG**
Platform **PSP**
Web **www.atlus.com/p3p**

# Shin Megami Tensei: Persona 3 Portable (PSP)

## Gece yarısından sonra yaşanan yalnızlık

Hala çözebilmiş değilim bu animelerde her haltı niye okul öğrencilerinin yediğini... Okuldan sonra hayat yok mu? İlla figüran mı oluyorsun hayatta?

Hayır öyle olsa ben okuldayken çok şahane bir insan olurdum ki hiç de öyle değildim. Varlığımı bilen bir, bilmeyenler sayısızdı. Şimdiyse şan, şöhret hepsi bende! (Magazin programı izliyorum da eş zamanlı olarak.)

Bu konuya bir gün açıklık getireceğim ama bugün değil. Onun yerine sizinle birlikte seçilmiş lise öğrencilerinin, Tartarus adındaki kulenin tepesine çıkıp kötülüğü ortadan kaldırmasını inceleyeceğiz. Gelin, korkmayın.

### Dark Hour

Şöyle bir şey oluyor ve gece yarısından sonra Dark Hour adındaki bir zaman dilimine geçiliyor. 25. saat olarak da adlandırabileceğimiz bu zaman diliminde karanlık yaratıklar dünyaya iniyor ve garip cinayetlere neden oluyor. Birkaç seçilmiş lise öğrencisi dışında da herkes çok ama çok derin bir uykuda oluyor, kimsenin ruhu hiçbir şey duymuyor.

Ve belki hatırlayacaksınız, biz bunları daha önce yaşadık. Önce Persona 3'te, sonra onun biraz gelişmiş versiyonu Persona 3: FES'te. Persona 3 ise bu iki oyunun birleşimi olan, yeni bir karakterin de oyuna eklendiği, yer yer gelişmiş, yer yer geride kalmış bir JRPG.

Oyundaki amacınız grubunuzun elemanlarını güçlendirerek Tartarus'un altını üstüne getirmek. Güzel olan da şu ki önceki Persona 3 oyunlarından farklı olarak grubumuzdaki karakterlerimizi ayrı ayrı kontrol edebiliyoruz.

Her karakter sıradan saldırıların yanında bir de Persona güçlerini kullanabiliyor. Persona'lar karakterden karaktere farklılık gösterebilen, karakterin seviyesinden farklı olarak seviye atlayan ve buna göre güçlenen, ilerleyen safhalarda başka Persona'larla birleştirilip daha da güçlü, yeni Persona'lara dönüştürülebilen "savaşçı ruhlar". Oyunun diğer RPG'lerden farkı da bu zaten; burada önemli olan karakteriniz değil, sahip olduğunuz Persona'lar.

### Sosyalleşelim

Geceleri savaşan lise gençlerinin gündüzleri okul hayatında neler yaptığı da bu oyunda önem taşıyor. Maalesef PS2'deki Persona 3 oyunları gibi üç boyutlu ortamlarda dolaşamıyoruz ama yine de aynı şekilde sosyalleşebiliyoruz. Sosyalleşmek çok önemli zira kurduğunuz "social link"ler, yani sosyal bağlar karakterinizin ve Persona'sının da seviyesinde etki ediyor. Derslerdeki başarınızın, okul kulüplerinde ne kadar etkin olduğunuzun hep karakterinizin üzerinde etkisi bulunuyor.

Herkese uygun bir oyun olduğunu söyleyemeyeceğim Persona 3 Portable'ın fakat JRPG'lerden hoşlananların ve Persona 3'ü bir şekilde oynamamış herkesin ziyadesiyle hoşuna gidecektir. Yaz aylarını eğlenceli geçirmek için çok iyi bir seçim.

**Tuna Şentuna**

### Alternatif

**Jeanne d'Arc (9,0)**
**Star Ocean: First Departure (-)**
**Wild Arms XF (-)**

### Shin Megami Tensei: Persona 3 Portable

+ Persona'ları modifiye edebilme imkanı, eğlenceli savaşlar
- Sosyal ilişkiler kurmak, savaşlardan daha eğlenceli değil, anime sahneleri yok

**8,8**

Savaşta dört karakteriniz de ölürse oyun sonlanıyor.

# Cygnus

## Çizgilere çarpmadan...

En lanet oyun türüdür bu. "Shoot'em Up" desen değil, platform desen hiç değil. Bir zordur ki sormayın... Alt tarafı ekranın solundan sağına gideceksin, resmen ecel terleri döküyorsun.

Bildiniz mi bu oyunu? Biliyorsunuz, emin olun. Elimdeki bu serbest yapımsa bu türün en yenisi, en basit çizgilere sahip olanı.

Evet açıklıyorum; Cygnus bir, "duvarlara çarpmadan, uzay gemisine çok hafif gaz verip ilerlemeye çalışma" oyunu. Gazı çok verirseniz gemi hızlanıp bir yerlere çarpıyor, az verirseniz gemi düşüyor. İki ucu... Anladınız siz onu.

Ne var ki garip bir zevk alıyor insan bu oyunu oynarken. Üstelik Cygnus'ta sadece soldan sağa ilerlemek durumunda da değilsiniz. Yer çekiminin farklılık gösterdiği bölümler, bir labirenti andıran alanlar, Cygnus'u oynarken sıkılmamanızı sağlıyor. Sabırlı bir bünyeye sahipseniz, bu oyunu deneyin; diğer türlü sinirlerinize hakim olamayıp ekrana saldırabilirsiniz... **Tuna Şentuna**

Tür **Aksiyon**
Yapım **Thunderware**
Web **www.gamejolt.com**
**7,8**

# Fault Line

## Son ortam bükücü

Havayı bükmek falan yalan; asıl büküm (Bükülmenin bükülmüş hali.) burada gerçekleşiyor. Her bölümde çıkışa ulaşmaya çalışıyoruz fakat çeşitli engeller bizi bu çıkıştan uzak tutuyor.

Lazerler, alevler, sivri uçlu nesneler... Ne ararsanız, burada var. Ama onların olmasını istiyor muyuz? Hayır. Karakterimizi koşturuyor, zıplatıyor ve çeşitli engellerden atlatıyoruz. Sonra bir noktaya geliyoruz ki hiçbir şekilde o engeli aşamıyoruz. İşte bu noktada karakterimizin özelliği ortaya çıkıyor. Bükülmeyi sağlayacak iki tane nokta bulup bunları birbiriyle eşleştirdiğimizde, o iki noktanın arasındaki bölge katlanarak birleşiyor. Böylece arada engel varsa, ulaşamayacağımız bir yükseklik mevzubahisse tümü ortadan kalkıyor. Daha sonra, engeli aştıktan sonra bükülmeyi ortadan kaldırabiliyor ve yolumuza kaldığımız yerden devam ediyoruz.

Bir web oyunu olan Fault Line'ı kesinlikle denemelisiniz! **Tuna Şentuna**

Tür **Platform**
Yapım **Nitrome**
Web **nitrome.com/games/faultline**
**8,5**

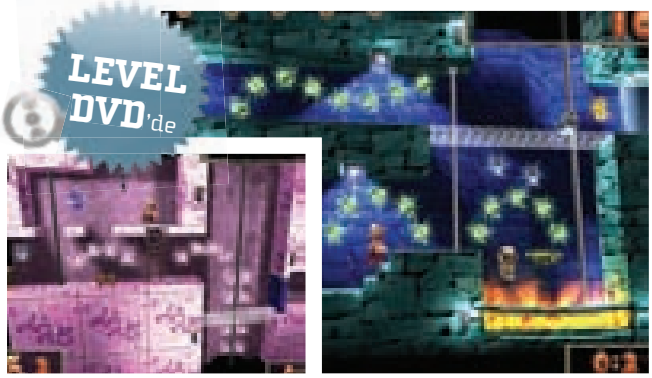
# Azangara

## Kristaller, yılanlar, yalanlar ve dolanlar

FreeGamePick'in oyunlarına yer vermeyi pek sevmiyorum zira biraz şablon oyunlara ev sahipliği yapıyor. Ne var ki Azangara isimli oyun gözüme bir çarptı, pir çarptı. Zamanında oyunların böyle olabilmek için ne çok çaba gerektirdiğini hatırladım.

Oysa ki oyunda pek de fazla olan biten bir şey yok fakat oynarken büyük keyif alıyorsunuz. Arkeolog arkadaşımız hazineler peşinde koşuyor ve birtakım iki boyutlu mağaralarda yolunu bulmaya çalışıyor. Bu sırada kristalleri hızla toplaması (Artarda toplanınca bonus puan veriyorlar.) ve karşısına çıkan engellere dikkat etmesi lazım. Engeller arasında kara delikler, cayır cayır yanan ateşler ve benzeri, platform yeteneklerinizi sınayacak engeller bulunmakta. Ayrıca çeşitli yaratıklar da var ki bunları ya zıplayarak ya da altlarından geçerek aşmaya çalışıyorsunuz. Şayet ki yolda bir bıçak bulduysanız, bu bıçağı tek sefer kullanarak o yaratığı bir puana dönüştürebiliyorsunuz. **Tuna Şentuna**

Tür **Platform**
Yapım **Axysoft**
Web **axysoft.com/azangara**
**8,1**




# Puzzle Agent

## Bulmaca çözerek suçluyu yakalamak...

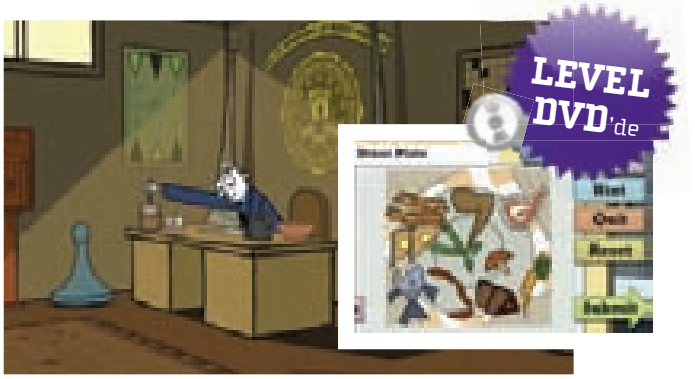
Emniyette cinayet masası olur, organize suçlara birileri bakar ama bulmaca için ayrı bir birim kurulduğu görülmemiştir. Böyle düşünüyordum, ta ki Telltale Games'in Puzzle Agent'taki "bulmaca masası"nı görene dek...

Scoggins Minnesota'da garip bir şeyler döndüğü için buraya yollanan Nelson Tethers'ı kontrol ediyoruz. Karakterimiz sorular sorarak olayları çözmeye çalışıyor ama her konuştuğu kişi ona bir bulmacayla yanıt veriyor. Daha ilk dakikadan otelinin yerini bulması için bile bir bulmaca çözmesi gerekiyor. (Otelin yerini sorduğunuz karakter, size uzun bir yol tarif ediyor ve sonunda o adamın aslında otelin önünde oturduğunu anlıyorsunuz.

Bulmacalar başlarda zor olmasa da ilerleyen aşamalarda zaman zaman ekrana alık alık bakmanıza neden olabiliyor. Neyse ki oyun boyunca kullanabileceğimiz ipuçları var.

Bulmaca çeşitliliği, kurgu ve esprili senaryosu ile Puzzle Agent herkese uygun bir oyun olmayı başarmış. **Tuna Şentuna**

Tür **Adventure / Bulmaca**
Yapım **Telltale Games**
Web **telltalegames.com/puzzleagent**
**8,9**



Ertugrul Sanga

# ROLE PLAYING GÜNLÜKLERİ

Warhammer dosya konum, sizden gelen isteklerle gittikçe derinleşiyor. Fakat ben yine de okuyucularımı detaylarla boğmak istemiyorum bu ay. En azından birazcık da oyun oynarken kullanacağımız ordulara değinelim istedim. Yani sonuçta model toplamaya başladığınız andan, masa üstünde savaş yapmaya başlayacağınız ana kadar sürekli aynı ırkla birlikte vakit geçireceksiniz. Gelin bakayım benimle; birazcık şu ordular hakkında konuşalım.

Herhangi bir şekilde isim sırasından gitmeyi düşünmüyorum sevgili okurlar. Daha çok spesifik ve oyun mantığını başlangıç seviyesi oyuncuların da rahatça anlayabilmesi için belirli orduları öne alacağım. Ya da sıkılıp sevdiğim bir orduyu da ön plana çıkarabilirim; bilmiyorum vallahi.

## The Empire

The Empire, yani İmparatorluk, Warhammer dünyasının göbeğinde yer alan bir ırktır. Zaman içerisinde cüceler ve Elfler ile birlikte birçok ittifaka katılmışlardır; hatta gelişen dostluk duygusuyla (Elfler tarafından acıma.) birlikte bu iki ırktan çok fazla şey öğrenmiştir İmparatorluk halkı. Öncelikle cücelerden barut kullanmayı ve bunu koca toplara dönüştürmeyi öğrenmişlerdir; hatta İmparatorluk bu işi o kadar iyi kavramıştır ki ürettikleri toplar, cücelerinkinden bile daha iyi olmuştur. (Yanlış anlaşılmasın; İmparatorluk sadece bir model top üretebiliyorken, cüce efendilerin dört - beş tane farklı savaş cihazı bulunuyor.) Büyü konusundaysa efsanevi "High Elf" büyücüsü Teclis, İmparatorluk askerlerine bizzat kendisi büyü kullanmayı öğretmiştir.

Gel zaman git zaman, İmparatorluk sürekli civardaki dağlara yayılmış olan Orc ırkı tarafından saldırıya uğramaktadır. Yine de inanın, bu hiçbir şey; çünkü Chaos tanrılarının ele geçirmek için yıllarca uğraştığı ve bir kazanıp bir kaybettiği Kislev isimli şehir için dökülen kanın haddi hesabı yoktur.

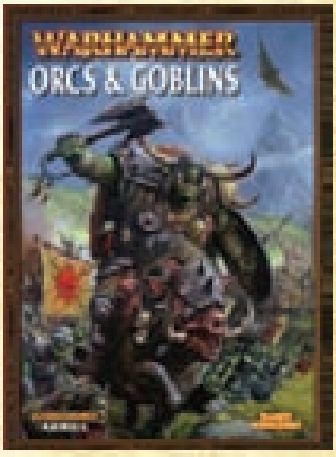
İmparatorluk ırkına birazcık da masaüstünde bakalım. Eğer tam olarak "dengeli" bir ordu yapısı peşindeyseniz, o zaman aradığınız ırkı hiç uğraşmadan buldunuz demektir. İmparatorluk, yapı olarak "Battle Line" diye tabir ettiğimiz "hattı koruma" yapısı üzerine kurulu bir ırktır. Eğer sağ, sol ya da orta cenahtan birisi kırılırsa %80 gibi bir ihtimalle yok oldunuz demektir. Yakın dövüşte orta karar bir ordudur İmparatorluk. Nitekim elinde bulundurduğu süvariler, oyunun en iyi ilk üç süvarisinden birisidir. (Fiyat / Performans) Büyü konusunda çok inanılmaz işler başarabilen bir ordu değildir ama yine de

istediği taktirde rakibine yeterince büyü yapabilir. En güçlü olduğu noktaysa şüphesiz menzilli silah kullanımıdır. Özellikle Great Cannon ve Mortar gibi savaş makineleriyle düşmanlarına inanılmaz zararlar verebiliyorlar. Bir de Helblaster Volley Gun isimli bir makineleri var ki size sadece bir MG 42'yi hayal etmenizi söyleyeyim bence. Genel olarak barutlu silahlar kullanan bir ordu olması, pek tabii ki İmparatorluk ırkına çok büyük bir avantaj sağlamaktadır.

Kısacası arkanızda menzilli silah desteğinden, biraz büyüden, biraz süvariden, biraz da piyadeden oluşan dengeli bir ordu kurmak istiyorsanız Sigmar sizi bekliyor.

## Orcs & Goblins

Ne desem komik olacak şimdi. Neyse... Ben bu ırkı çok severim. Sanıyorum bunun en büyük sebebi, Warhammer Orclarının ve Goblinlerinin psikopat / şirin karışımı bir tavırlarının olması. Bu ırk, isminden de anlaşılacağı üzere hem Goblinleri, hem de Orcları bünyesinde barındırıyor. Goblinler korkak psikopat rolünü üstleniyorken, Orclar daha bir ağır ağabey modundalar. Teorik olarak Badlands bölgesinde ikamet ediyorlar. Nitekim nüfus müdürlükleri bu konuyla pek alakadar olmuyor; çünkü bu ırk sürekli etrafındaki bölgelere saldırıyor. Bir bakmışsınız The Dark Lands de adam dövüyorlar, bir bakmışsınız bir Briton şövalyesinin atını yemişler. Anlayacağınız, genel olarak akıncı bir ırk kendileri.




Geçmiş tarihlerindeki en büyük savaşlarsa kuzey komşuları olan İmparatorluk ile gerçekleştirilmiş.

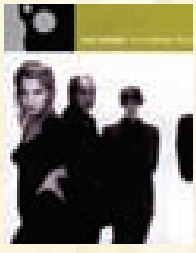
Irklarının özelliklerini de direkt olarak masaüstüne taşıyor bu yeşil yaratıklar. Defans konusunda bir martı kadar bilgisizler. Sadece saldırmak ve düşmanın üzerine üşüşmek üzerine kurulu bir ordu yapıları var. Diğer ırklara göre bolca Lord, Hero ve ünite seçeneğine sahipler. Bu durumda ordu toplarken her ne kadar el yaksa da herhangi bir rakibe karşı çok büyük bir avantaj sağlamamıza yarıyor; çünkü bu orduyla yapılabilecek kombinasyonlar bir hayli fazla.

Goblin üniteleri genelde çok ucuzlar. Yani iki puana bir Goblin alabiliyorsunuz. Fakat hiç de güçsüz değiller. Özellikle "Night Goblin Fanatic" isimli ünite sayesinde rakiplerinin süvarilerine korku saçıyorlar. Orc ünitelerinin de hepsinin T4 (Unutmadınız, değil mi? Geçen sayıda açıkladım bütün bunları!) olması bir başka avantaj sağlıyor bu ırka. İmparatorluk kadar olmasa da birkaç farklı savaş aletine sahipler. Nitekim mancınık dışındaki savaş aletleri öyle çok da kaliteli değiller.

Büyü konusundaysa bir hayli başarılı bu yeşil yaratıklar. "Waaagh!" adı verilen büyü gücünü kullanıyor şamanları. Little Waaagh ve Big Waaagh olmak üzere de ikiye ayrılıyor. Bu da demek oluyor ki hem ırka özel ve kimsenin yapamadığı büyüler yapabiliyor, hem de bir değil, iki farklı büyü ağacını kullanabiliyorlar. Yakın dövüş konusunda da çok iddialı üniteleri bulunuyor. Pek tabii ki bunların başında Black Orc'lar bulunuyor. Tamamen zırh kaplı ve bir hayli sinirli bu ağabeylerimiz, saldırdıkları çoğu üniteyi kırabilecek güçteler. Unutmadan; kullandıkları iki farklı "Chariot", yani savaş arabası sayesinde de inanılmaz hızlı manevralar yapabiliyorlar.

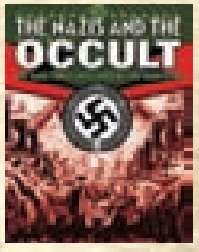
Bu ay hem iki ırk arasında ne gibi uçurumlar olabiliyor, onu anlamanız, hem de ırklar hakkında yakından bilgi edinmeniz için çabaladım. Daha açıklamamı bekleyen 14 tane ırk var. Bu iki sayfaya nasıl sığdıracağım bilmiyorum ama bir şekilde bütün ırklar hakkında bilgi vermek istiyorum. Daha Magic the Gathering anlatacağım!

- Kadıköy çok uzak! Sakın taşınmayın!
- Tamam, biz de Mecidiyeköy'e taşınırız.
- Huh!



## Ne dinledim

Lisa Ekdahl dinledim, dinliyorum ve dinleyeceğim. Çok güzel be arkadaş! 1971 İsveç doğumlu şarkıcı şu ana kadar 10 albüme imza atmış durumda. Genel olarak İsveççe yazdığı şarkılarının arasında bolca İngilizce şarkı da bulmak mümkün. Yoğun olarak caz müzik tadındaki melodileri, kimi zaman folk müziğe de kayıyor. Siz bu satırları okurken ben de çoktan hanımı almış, Esma Sultan Yalısı'ndaki konserde mest olmuş olacağım. Albüm tavsiyesiyse Back to Earth.




## Ne okudum

Naziler hakkında ne biliyorsunuz? Ya da Amerikan propagandası filmler hariç konu hakkında ne kadar araştırma yaptınız? Peki, hiç Goethe, Beethoven, Bach, Schiller, Einstein, Kant ve Hegel gibi insanları yaratan bir ırkın neden kendi sonunu hazırladığını düşündünüz mü? Eğer Nazi Almanyası ve özelikle "Third Reich" hakkında merak ettikleriniz varsa "The Nazis and The Occult" isimli harika eseri okumanızı şiddetle tavsiye ediyorum.

# LEVEL ONLINE

HABER İNCELEME
DOSYA REHBER VİDEO
İLK BAKIŞ FORUM
ve fazlası...

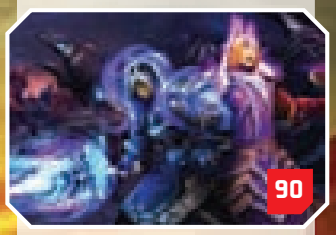
**www.level.com.tr**

Her gün güncelleniyor

# Online

Keskin gözler, keskin nişancılar...

WoW'da Catacylsm rüzgarları beta'yla eserken bu ay Sniper: Ghost Warrior'ın multiplayer modlarını mercek altına aldık. Eğer tek kişilik modunu oynayıp bir oyunu bir kenara fırlattıysanız sayfa 92 - 93'ü okuyup düşüncelerinizi bir kez daha gözden geçirmelisiniz.



90

**WoW Günlüğü**

Ömür T. bir aylık tatilden sonra bakalım günlüğüne neler eklemiş...

## Sniper: Ghost Warrior

Madalyonun bir de multiplayer tarafına bakmak lazım.

92

# World of Warcraft Günlüğü

WoW dünyasındaki son gelişmeler...

### Gizlilik Sözleşmesi

Family & Friends Alpha, Press-only Beta derken hep NDA denen bir sıkıcı bir metin vardı herkesin altına imza attığı. Non Disclosure Agreement, nam-ı diğer Gizlilik Sözleşmesi nedeniyle hatırı sayılı bir kitle World of Warcraft: Cataclysm oynuyor ama kimse bu müthiş deneyim ile ilgili tek söz etmeye, tek bir satır yazmaya cesaret etmiyordu. Tarih: 30 Haziran Çarşamba'yı gösterdiğinde Blizzard, NDA geçerliliğinin sonlandığını bir basın bülteniyle duyurdu. Bunun anlamı çok basitti: "Konuşmaya başlayabilirsiniz"

### World of Warcraft: Cataclysm - Closed Beta Başlamıştır.

Bahsettiğimiz NDA süresinin sonlanmasıyla oyunda "Closed Beta" süreci başlatıldı. Artık bir Battle. net hesabı olan her WOW oyuncusu hesabından yapacağı bir başvuruyla "seçilmiş kişi" olabilir. Bu başvuruyu daha önceden yapmış olan oyuncular öncelikli olarak ilk faz davetiyelerini birer birer almaya başladılar. İsteyenin bir yüzü kara deyin ve yapmadıysanız mutlaka Battle.net hesabınızdan bir closed-beta davetiyesi talep edin. (Beta notlarımızı 50. sayfada bulabilirsiniz.)

### Cataclysm Beta Patch Notları

Başladığını büyük zevkle duyurduğum Cataclysm Closed Beta ile ilgili 50. sayfamıza ek olarak ben de birkaç küçük şeye değinmek istiyorum:

Yeni Alliance ırkı Worgen ve başlangıç bölgesi olan Gilneas sizleri bekliyor. (Female Worgen yok desek?)

Yeni Horde ırkı Goblin ve başlangıç bölgesi olan Isle of Kezan sizleri bekliyor.

Level cap 82 olarak belirlendi.

İki yeni level 78 - 82 bölge olan Mount Hyjal ve Vashj'ir keşfetmeye hazır.

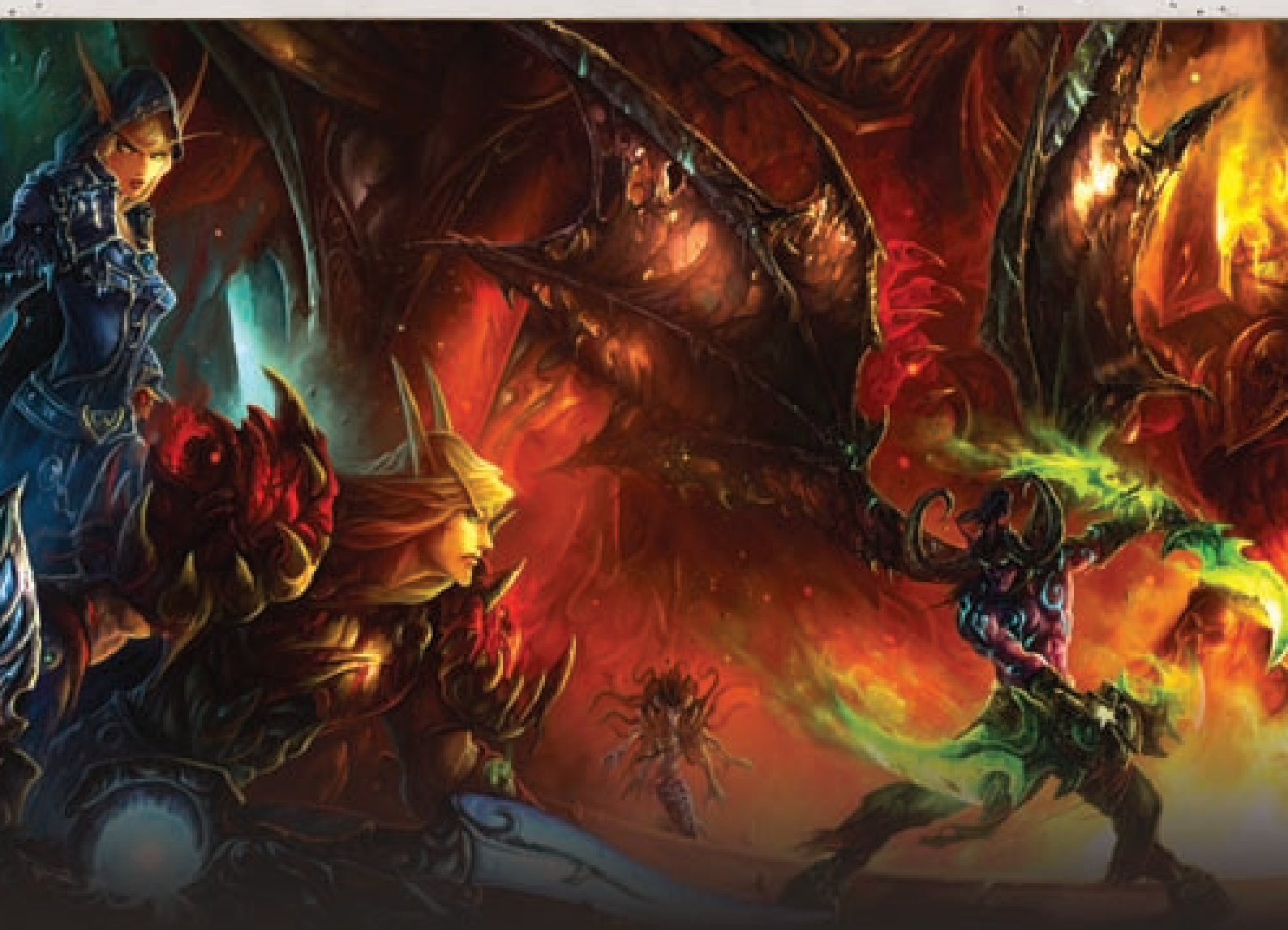
İki yeni level 79 - 81 dungeon, Blackrock Caverns ve Throne of Tides 5-player kullanımına açıldı.

Bunlar test sürecinin ilk fazıyla ilgili en önemli yeni içeriği özetliyor aslında.

Herkesin yana yakıla test etmek istediği bu yeni ırklar, bölgeler ve dungeon'ların dışında çok fazla sayıda patch notu ve detaylar mevcut. Druid'lere eklenen yeni Eclipse mekanizması, Warlock'ların olmazsa olmazı Soul Shard'ların yerine oyuna entegre edilen yeni kaynak kullanım sistemi, yeni item'lar, yeni class yapısı ve daha fazlası Cataclysm Closed Beta'da. Vakit kaybetmeden siz de yerinizi kapmaya bakın.

### Patch 3.3.5

Cataclysm'in gölgesinde kalan bu eklenti, sessiz sedasız bir şekilde yayına girdi. Başka bir zaman olsa yeni bir raid çıkışı çok daha sansasyonel olurdu ama bu yeni patch ile birlikte yayına giren "Ruby Sanctum" raid'i yine de oyuncuları oyalamak adına güzel bir hamle. Ruby Sanctum, girişi Dragonblight bölgesinde Wyrmrest Temple alt kısmından



giriş veriyor ve açıkçası tarz olarak Obsidian Sanctum ile ciddi benzerlikler gösteriyor. Son boss, Halion the Twilight Destroyer, bir Twilight Dragon ve Heroic-25'te maksimum level 284 item düşürebiliyorsunuz. Icecrown Citadel drop'larının üzerine nasıl çıkarım diyorsanız, adres burası.

Yeni patch ile birlikte Ruby Sanctum raid'i dışındaki en önemli majör yenilik detayını az ileride vereceğim, dillerden düşmeyen Real ID özelliğinin oyuna ilk kez adapte edilmesi diyebiliriz. Karşılıklı onay mekanizmasıyla başlayan Real ID arkadaşlıkları size yepyeni sosyal yayılım seçenekleri sunuyor. Kullanım şu an için tamamen opsiyonel ve isteğe bağlı.

### Sam Raimi: Warcraft Movie

Warcraft filmi için şimdiye kadar sadece 40 sayfalık bir metin yazılmış. Bu uzuuun metni yazan ise Saving Ryan ve The Patriot'ta görev almış Robert Rodat. Sam Raimi ise WoW oynuyormuş bunca zaman. Şu anda level 72 bir karakteri varmış. Ama sanki biraz keyfe keder mi oynuyor ne? "Power-leveling yapmıyorum, bunu benim için yapanlar var" diyor.

Filmin ilerlemesi için bence en önemli engel Oz Büyücüsü. "Neden?" derseniz, Sam Raimi'nin şu anda iki farklı filmi üzerine aldığını belirtmemiz gerekir. Hem World of Warcraft filmi ve hem de Oz Büyücüsü projesi için seçilen yönetmen olarak Raimi'nin kendisi bile şu an hangisinin önce çekileceği konusunda verdiği bir kararı ya da bilgisi yok. Bekleyip göreceğiz.

### Remote Auction House

Bugünün geleceğini hep söylemiştim. Blizzard, aylık alınan üyelik bedeliyle yetinmedi ve micro-payment modeliyle oyunun ekonomisinin can damarı olan Auction House'a uzaktan erişimi opsiyonel de olsa paralı hale getirdi. İşin özeti şu: Pamuk eller cebe, Remote Auction House yayında. Bundan sonra her ay 2.99 USD ödeyenleri çok güzel imkanlar bekliyor olacak. Rüya gibi aslında, artık hem browser'dan, hem de iPhone aplikasyonundan Auction House hesabınızı yönetebiliyorsunuz. Görüntüleme konusunda her şey ücretsiz, ancak aylık aboneler auction'ları için "bid, buy, create, cancel" gibi fonksiyonları ekstra olarak kullanabiliyor olacaklar. Tartışmasız "WoW oyuncusuyum" diyen herkes Blizzard'ı bir parça daha zengin edecek anlaşılan. Buraya da yazıyorum.

Ben açıkçası para kaynakları arttıkça maintenance için off bir gün ayırmayı gerektirmeyen bir sistemi hayata geçirmelerini hayal ediyorum.

Şaka değil gerçek: Blizzard ilk çeyrek 381 milyon dolar net kar açıkladı. Hala 2-3 doların hesabını yapıyorlar... **Ömür Topaç**

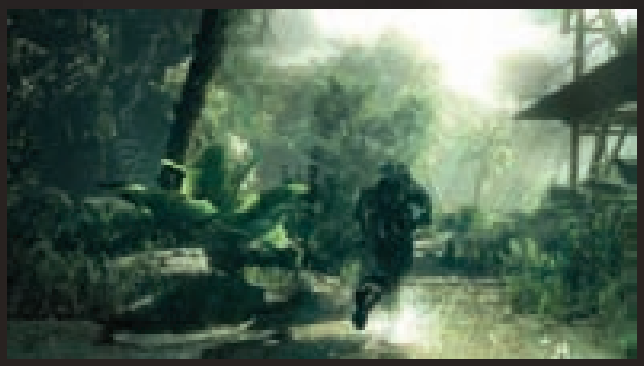
# Sniper: Ghost Warrior

Sessiz ol, kurbanını seç, silahını ateşle

Sniper'ları kimse sevmez; bu net bir görüştür. Hangi oyunda olursa olsun, onlara sinir olursunuz çünkü bunlar, girerler bir deliğe, siz orada çetin bir biçimde savaşırken kafanızı tek kurşunla çembere dönüştürür.

Halk arasında "soteci" denir onlara. Fakat ellerindeki silah koşarken kullanılamadığı için de maalesef istiflerini bozmazlar, orada öylece dururlar.

Counter-Strike zamanlarında, de_dust'taki köprüyü bir tutardı ki Counter-Terrorist'ler AVP'lerle, bir tane terörist geçemezdi... Ben ise bu arkadaşların yanında Desert Eagle'ımla durur, aynı mesafeden tabancayla headshot yapmayı başarır, övgüleri üstüme alırdım. Çok yetenekliydim o zamanlar, çok... Bu yeteneğimi kaybettiğimi suratıma vurmaya çalışmıştı ki Medal of Honor, Sniper düştü savaş alanına. Onda da hezimete uğrayacağım düşüncesiyle kavrulurken bir baktım hiç de fena değilim... derken öldüm elbette.



## Sniper'ların arenası

Bir tetikçi elinde tetikçi tüfeği taşır ama bununla yetinmeyebilir. Sniper: Ghost Warrior'da da tetikçi tüfeğinin yanında susturuculu tabanca, el bombaları ve düşmanınızın kafasına atmak için bıçaklar taşıyorsunuz. Duruma göre bunların arasında geçiş yapıyorsunuz fakat genellikle tetikçi tüfeğiyle yaşayacağınızı da bilmenizi isterim.

Multiplayer kısmından bahsediyoruz elbette oyunun. Üç moda ayrılmış multiplayer kısmı, kesinlikle oyunun tek kişilik modundan daha eğlenceli. Garip engeller, saçma yapay zeka ve gereksiz yere büyük olan haritalarla kıyaslayınca, multiplayer'ın oyun hatları çok daha iyi çizilmiş diyebiliriz.

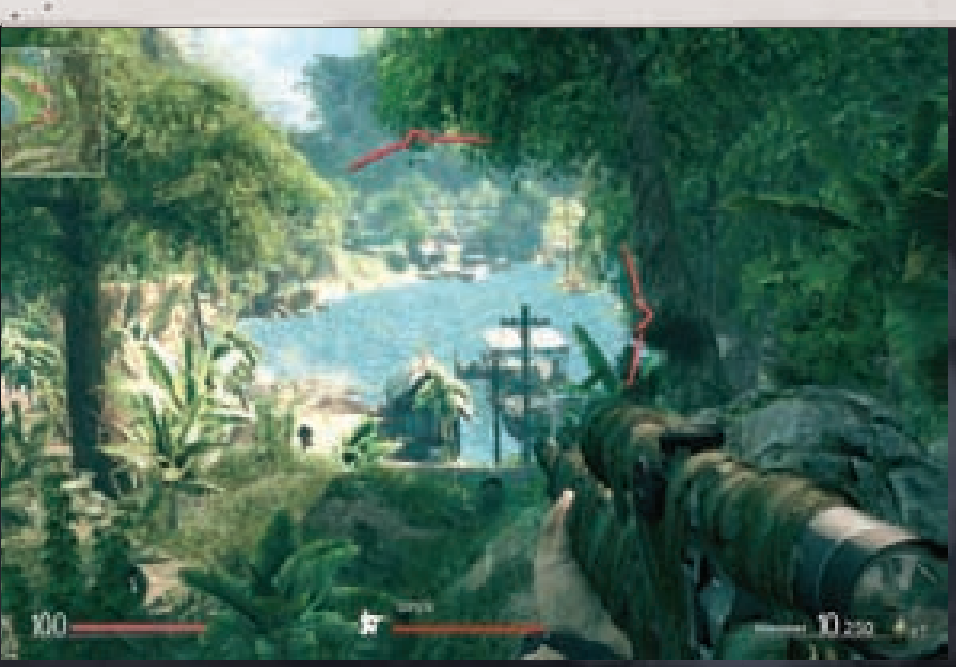
Üç farklı oyun modunu Deathmatch, Team Deathmatch ve VIP oluşturuyor. Deathmatch'te 12 oyuncu birbirine karşı savaşıyor, Team Deathmatch'te kırmızı ve mavi takımlar olmak üzere oyuncular iki takıma ayrılıyor ve zaman bitene kadar en çok frag'e ulaşmaya çalışıyor. VIP'de ise durum biraz farklı. Oyuna başladığınızda, yine iki takıma ayrılıyorsunuz ve takımınızdan bir kişi VIP olabiliyor. VIP olmak demek, öldürdüğünüz düşmanlardan daha fazla puan almak, öldürüldüğünüzde de rakip takıma daha fazla puan kazandırmak demek. VIP öldürüldüğünde ise takımdan bir başkası VIP konumuna geçiyor ve rakip takım bu defa da yeni VIP'nin peşine düşüyor. Karşılıklı VIP kovalamak pek eğlenceli; hele ki VIP olma şansı iyi bir oyuncuya geldiyse, onun tek başına nasıl bir canavara dönüştüğünü görmek ve ona karşı mücadele etmek apayrı bir heyecan yaratıyor.

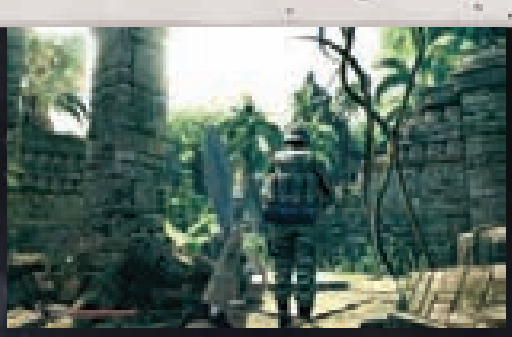
Multiplayer modları şu an için yeterli sayılır ve yapımcı firmadan gelen açıklamaya göre DLC'lerle multiplayer bölümü genişletilecek.

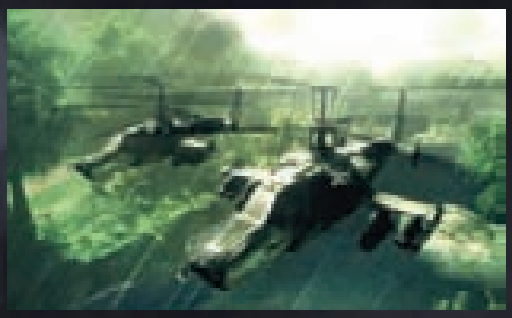
## Silah seçimi

Peki hangi tetikçi tüfeğini seçmelisiniz? Oyunda şöyle birkaç saat geçirdikten sonra herkesin genellikle tek bir silahta yoğunlaştığını göreceksiniz ve neden bu silaha rağbet olduğunu da az sonra açıklayacağım.

Bir yerlerde oyuna başlamadan önce, silah seçmek yerine bir rol belirliyorsunuz kendinize. Bunlar Light Recon, Recon ve Heavy Recon olarak üçe ayrılıyor. Light Recon seçenekleri iki tane olduğu







için de toplamda dört farklı tetikçi tüfeğiyle oyuna giriş yapıyorsunuz.

İlk Light Recon seçeneğinde Dragunov yer alıyor. Bu tüfek bayağı hafif olduğu için savaş alanında yaldır yaldır koşabilirsiniz. Ne var ki hem az hasar veriyor, hem de ikinci kurşunu atana kadar düşmanınız Üsküdar'ı geçiyor. Üstünde durulması gereken bir silah değil, geçiyoruz.

Light Recon seçeneklerinin ikincisi, az önce bahsettiğim meşhur silahı ellerinize bırakıyor. SR 25 adındaki bu tüfek, art arda on mermi kadar yollayabildiği için herkes bu silaha yönelmiş durumda. Sonuçta metrelerce öteden atış yapıyorsunuz ve ıskalama şansınız büyük. Elin oyuncusu da sabit durmadığından, o kaçarken siz de kurşunlarla kovalamak zorunda kalıyorsunuz. Her kurşunun pek fazla hasar vermemesi bu silahı güçsüz yapıyor, diyeceğimi sandınız ama yanıldınız. SR 25'ten kurtulan pek az oyuncu gördüm zira...

Üçüncü seçeneğimiz Recon, MSG 90 adındaki tüfekle buluşturuyor bizi. MSG 90'ın güzel tarafları kamuflajla birlikte gelmesi ve yüksek hasar vermesi. Bu silahla otların, börtü böceğin arasında duruyor ve kesinlikle gözükmeyebiliyorsunuz. Ne var ki MSG 90 biraz ağır; hem de her anlamda. Onunla yürümek bile yeterince zorken, koşmaya çalışınca tam anlamıyla ağır çekime geçiyorsunuz. Art arda atışlarda da pek başarılı sayılmaz fakat yine de SR 25'ten sonraki tercihiniz bu olacaktır.

Heavy Recon'la birlikte gelen silah, AS 50 tam bir buldozer. Düşmanınızı ayağından vursanız bile yere iniyor. Tabii bu kadar yüksek hasar veren bir silah, su tabancası kıvamında olamaz. Dolayısıyla bu tüfeği taşırken ayaklarınız ağrıyor, kaslarınız cayır cayır yanıyor. Anlamanız gereken o ki, AS 50 ile koşmayın, koşacaksanız da kısa mesafeleri aşın ancak.

### Dikkat dikkat

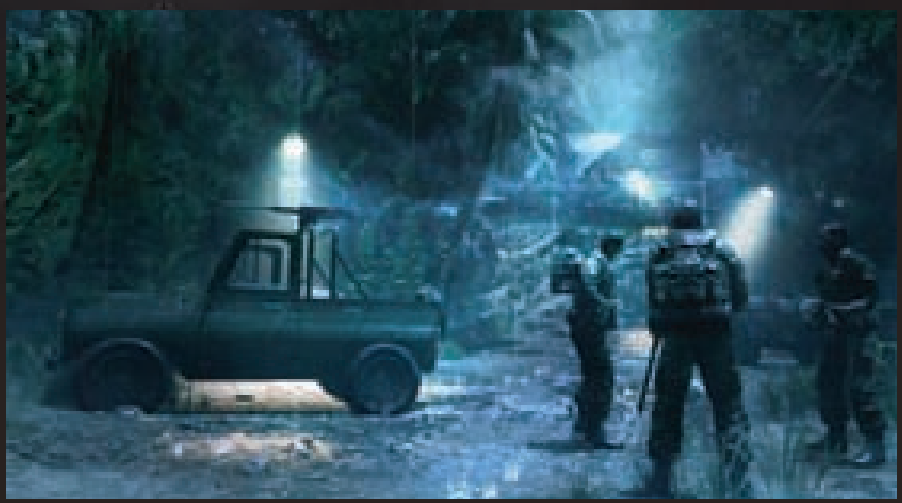
Sadece tetikçi tüfeğiyle mi oynanıyor bu oyun? Hayır. Bazen öyle bir şey oluyor ki karşınızda üç tane rakip oyuncu birden görebiliyorsunuz. Karşınızda dediğim de gerçekten karşınızda, on metre ötenizde. Eh, tetikçi tüfeği olmaz... Ne yapacaksınız peki? Bu noktada tabancanızı kullanmak bile hayatınızı kurtarabiliyor. Daha da iyisi oraya bir el bombası atın ve bırakın kaçsınlar. (Kaçamayan da eceliyle buluşsun.)

Bir diğer tavsiyem de haritaları anlama yönünde olacak. Haritaların büyük bir kısmı yeşilliklerle kaplı ve arta kalan yerlerde dağ taş, insan elinden çıkmış yapılar ve yollar bulunuyor. Siz, siz olun; üstünüzde gerçek bitkilerden oluşan bir kamuflaj varken binaların içine girip beklemeyin. Kimse o derme çatma barakada bir saksı çiçeği olduğunu düşünmüyor ve sizi direkt indiriyor. Onun yerine, yapıların yakınlarındaki çalılara saklanın ve bekleyin. Bundan daha iyisi yüksek yerlere çıkmak ve atış yaptıktan sonra saklanmak. En güzeliyse sürekli yer değiştirmek fakat bazen öyle güzel noktalar oluyor ki insanın hiç çıkası gelmiyor. (Sonra indiriliveriyorsunuz tabii ki...)

Dikkat etmeniz gereken bir diğer önemli konu da nefes kontrolüyle ilgili. Şöyle ki bu oyunda silahın rakibinize uzaklığı ve nefes alıp vermeniz, kurşunun nasıl bir rota çizeceği konusunda büyük önem taşıyor. Diğer oyunlardaki gibi hedefi düşmanınızın tam üstüne getirip ateş etmiyorsunuz burada; bazen biraz sağa, bazen sola, yukarıya veya aşağıya nişan almanız gerekebiliyor. Bunları yaparken de kalp atışınızın (Ekranın sağ üst köşesinde görülüyor.) fazla hızlı bir tempoda olmaması gerekiyor. Sabit bir kalp atışı için bir noktadan diğerine koşmamaya, koşacaksanız da dinlenmek için zaman ayırmaya bakmalısınız. Hele ki elinizde bir AS 50 veya MSG 90 varsa, şuradan şuraya gitmeyin...

Hedef alma konusunda eğilmenin ve hatta yere yatmanın çok daha iyi atışlar yapmanızı sağlayacağını da ekleyerek hepinize bol "sote"li günler diliyorum; bu oyunda kimse size çamur atamayacak!

**Tuna Şentuna**



# SEN DE KATIL!

**LEVEL Community**

http://community.level.com.tr

# Donanım

## Recep'ten yazlık sistemler

Yaz aylarını tüketmeye devam ettiğimiz şu günlerde, tatile giren oyuncular için derin bir araştırma yaptık ve farklı bütçelere göre yazlık sistemler hazırlayarak sizlere yol göstermek istedik. Recep'in uzun araştırmalar sonucunda hazırladığı Eko 2, Warrior 2, Lord 2 ve Jedi Master 2 sistemleriyle birlikte uygun işletim sistemi ve monitör önerilerini öğrenmek için sayfaları çevirmeye başlayın.

96

### LEVEL Yaz Sistemleri

Yazın bu sıcağında kendini sizler için feda eden Recep, tüm bileşenleri bir araya topladı ve yazlık sistemler hazırladı.

99

### Teknik Servis

Donanımla ilgili her türlü şikayetinize derman olan Recep, bu ay da ekran kartları konusunda su kaynattı.

### Puanlama Sistemi

İncelediğimiz ürünleri satın alıp almama konusunda verdiğimiz puanlar size yardımcı olacak...

**Altın**
10 üzerinden 10 alan ürünler

**Gümüş**
10 üzerinden 9 alan ürünler

**Bronz**
10 üzerinden 8 alan ürünler

## ASUS MARS II

Donanım dünyasından Recep'in gözüne takılan haberler arasında, ASUS'un Mars II ekran kartı dikkat çekiyor.

98

# LEVEL YAZ SİSTEMLERİ

## Stres topuna gerek yok!

SBS veya YGS'den çıktınız ve o gerilim dolu günleri bir daha hatırlamak istemiyorsunuz. Bu stresi atmanın en güzel yolu, sevdiğiniz oyunları açıp aklınızda ders çalışmak ya da başka bir uğraş olmadan gönül rahatlığıyla oynamaktan geçiyor. Öte yandan yeni çıkan DirectX 10 ve 11 destekli oyunları oynamak için de iyi bir bilgisayar şart. Peki bütçenize uygun bir sistemi nasıl toplayacaksınız? DVD'den Sabit Diske Recep Baltaş, bu yazıda giriş seviyesinden en üst düzeye kadar her bütçeye uygun, oyunları duman edecek farklı konfigürasyonları beğeninize sunuyor. Üstelik halihazırda monitörü ve işletim sistemleri olanlar için yeni dosya konumuzda bu kalemleri ayrı olarak değerlendiriyoruz. Sözü fazla uzatmadan sizi 2010 yaz kreasyonumuzla baş başa bırakıyorum.

## LEVEL EKO 2

Benzer dosya konumuzu ilk olarak Aralık 2009'da yaptığımızda oyun bilgisayarlarını bütçeye göre sıralamış ve sizlerden çok olumlu dönütler almıştık. LEVEL Eko, o zamanlar oyun oynatmaktan daha ziyade ofis işlerinin üstesinden gelecek bir sistemdi. Fakat bu dosya konusunda bir değişiklik yaparak LEVEL Eko 2'yi hafiften oyun yetenekli bir bilgisayar yapmaya karar verdik. LEVEL Eko 2 ile amacımız, bakkalların sattıkları fiyattan daha ucuza satılmasına karşın çok daha iyi performans veren, en son çıkan oyunları yüksek ayarlarda oynatamasa da kesinlikle fiyatına göre performansı ideal ve kullanıcıları tatmin edecek bir bilgisayar ortaya çıkarmak. Kısacası bütçeniz kısıtlı olmasına karşın oyun oynamak istiyorsanız, LEVEL Eko 2 bu ihtiyacınıza cevap verecek bir ürün.

| LEVEL EKO | | Fiyat + KDV |
|---|---|---|
| İşlemci | AMD Athlon II X2 240 AM3 2.8 GHz | 60$ |
| Anakart | Gigabyte MA74GM-S2 (Rev 4.x) | 55$ |
| Ekran Kartı | PowerColor HD 5670 DirectX 11 | 100$ |
| Bellek | A-Data DDR2 2x2GB 1066 MHz CL5 | 110$ |
| Sabit Disk | Samsung 500 GB SATA2 | 45$ |
| Optik Sürücü | LG 22X DVD-RW SATA | 20$ |
| Klavye / Fare | Microsoft Set B2L | 20$ |
| Kasa | AeroCool VX-9 Mid-Tower | 100$ |
| Güç Kaynağı | High Power 460 Watt Dahili | - |
| | KDV Dahil Toplam | 600$ |

## LEVEL WARRIOR 2

Eğer oyuna başlamadan önce siz de benim gibi grafik ayarları kısmına girenlerdenseniz, sizi en azından bir LEVEL Warrior 2 tatmin edecektir diye düşünüyorum. Bu dosya konusunda mümkün olduğunca bütçeyi hedeflemek istediğimiz için Warrior 2 için fiyat çıtasını 400 dolar daha yükseltiyoruz. Bu durumda iki çekirdekli bir işlemci yerine dört çekirdekli bir işlemci kullanıyoruz ve anakartımız da SATA 6 Gbps ve USB 3.0 gibi yeni nesil özelliklere sahip oluyor. Ekran kartımızı da daha üst nesil bir kartla değiştirdikten sonra sabit disk kapasitemizi de 1 TB yaptık mıydı, artık arkamıza yaslanıp oyun oynayamamak için önümüzde herhangi bir engel kalmıyor. Tabii ki halihazırda bir Windows 7 lisansınız ve monitörünüz varsa.

| LEVEL WARRIOR 2 | | Fiyat + KDV |
|---|---|---|
| İşlemci | AMD Phenom II X4 955 BE AM3 3.2 GHz | 165$ |
| Anakart | Gigabyte 890GPA-UD3H, AM3, DDR3 | 160$ |
| Ekran Kartı | HIS HD5750 DirectX DDR5 128 Bit | 140$ |
| Bellek | Corsair 2X2GB DDR3 1333 MHz CL9 | 144$ |
| Sabit Disk | Samsung 1 TB HDD SATA II 32 MB | 75$ |
| Optik Sürücü | LG 22X DVD-RW SATA | 20$ |
| Klavye/Fare | Microsoft Set B2L | 20$ |
| Kasa | Thermaltake SopranoRS 101 500W | 115$ |
| Güç Kaynağı | Thermaltake 500 Watt Dahili | - |
| | KDV Dahil Toplam | 1000$ |

## LEVEL LORD 2

Bütçemizi 500 dolar daha artıralım ve en az üç yıl boyunca kasayı açmak zorunda kalmayacağınız, lortlara layık bir sistem hazırlayalım dedik. Doğal olarak çıta yükseldi ve bununla birlikte çekirdek sayımız da dörtten altıya çıktı. Ekran kartımızı da nVidia'nın yeni çıkan GTX 460 modeliyle değiştiriyoruz. Serin çalışan, düşük güç tüketen ve şu anda piyasadaki fiyat / performans oranı en iyi kartlardan biri olan GTX 460, 3D Vision desteğini de beraberinde getiren Fermi ailesinin mimari açıdan en başarılı üyesi. Bellek konusunda tercihimizi, performansıyla göz dolduran G.SKILL'in düşük gecikme süreli Ripjaws modellerinden yana yapıyoruz. Tüm bunların yanında sistemimize artık iyi bir klavye - fare seti almanın da vakti gelmişti: Microsoft'un oyuncu klavye ve faresi ile FPS oyunlarında artık hükümdar siz olabilirsiniz. Bileğinize kuvvet.

| LEVEL LORD 2 | | Fiyat + KDV |
|---|---|---|
| İşlemci | AMD Phenom II X6 1055T 3.3 GHz | 220$ |
| Anakart | Gigabyte 890XA-UD3, AM3, DDR3 | 180$ |
| Ekran Kartı | Gigabyte GTX460 768 MB 192Bit DX11 | 249$ |
| Bellek | G.SKILL Ripjaws 2X2GB 1600 MHz CL7 | 215$ |
| Sabit Disk | Seagate 1.5 TB HDD SATA II | 105$ |
| Optik Sürücü | LG 22X DVD-RW SATA | 20$ |
| Klavye/Fare | Microsoft Sidewinder X5 + X6 | 125$ |
| Kasa | Dark Falcon 4 Fan Akrilik Panel Siyah | 175$ |
| Güç Kaynağı | OCZ 600 Watt Dahili | - |
| | KDV Dahil Toplam | 1500$ |

## LEVEL JEDI MASTER 2

Her ne kadar LEVEL Jedi Master 2 için ilk başlarda Intel'in i7 980X işlemcisini düşünsek de işlemcinin tek başına 1100 dolar olması, sistemin satın alınabilmesini zorlaştıracaktı. Yine sistem için ideal olan anakartın da 600 dolar olması, bizi daha ekonomik olmasına karşın gayet başarılı olan AMD'nin yeni en son altı çekirdekli işlemcisini kullanmaya itti. Sonuç olarak ister oyun oynayın, ister video dönüştürme yapın, bu sistemin altından kalkamayacağı yük yok. Hoş, maliyeti yüzünden bu sistemin altından kalkabilecek kişi sayısı da az. Anakart olarak Gigabyte'ın en son anakartı olan X58A-UD9'u tercih ettik. Kartın sadece bir özelliğini açıklamak altı ay sürdüğü için ekran kartına geçiyoruz. Tek başına HD 5970, bütün oyun ihtiyaçlarınızı fazlasıyla karşılıyor fakat ben PhysX desteği de istiyorum diyorsanız GTX 460'ı da sisteme dahil ettik. Hayır, antenlerinizle oynamayın, ATI kartın yanında nVidia kart takabiliyorsunuz. İki şartla: İşletim sisteminiz Windows 7 olacak ve nVidia'nın en son 200 serisi sürücülerini kullanacaksınız. Bu sayede GTX 460'ı fizik işlerini yapması için kullanabilirsiniz. Sonuç olarak LEVEL Jedi Master 2, ilkine bile taş çıkartan bir sistem oldu. Artık elinizi korkak alıştırmanıza gerek yok.

| LEVEL JEDI MASTER 2 | | Fiyat + KDV |
|---|---|---|
| Anakart | Gigabyte 890FXA-UD7 SATA 3 USB 3.0 | 325$ |
| Ekran Kartı | PowerColor HD 5970 + GTX 460 | 949$ |
| Bellek | G.SKILL Ripjaws 8GB DDR3 1600Mhz CL9 | 450$ |
| Sabit Disk | Seagate Barracuda XT 2 TB SATA 6 Gbps | 300$ |
| Optik Sürücü | LG BH10LS30 10x BD-R Blu-Ray | 200$ |
| Klavye/Fare | Microsoft Sidewinder X5 + X6 | 125$ |
| Kasa | Aerocool Vx-E Pro Limited Edition* | 200$ |
| Güç Kaynağı | AeroCool 730 Watt Dahili | - |
| | KDV Dahil Toplam | 3400$ |

**HD 5970'in boyutu 30.5 cm olduğundan bu karta uyan bir kasa tercih ettik. Farklı bir kasa satın alacaksanız mutlaka kartın sığacağından emin olun.*

## İŞLETİM SİSTEMİ ÖNERİSİ

Tüm bu sistemler DirectX 11 destekli olduğu için işletim sistemi olarak Windows 7 tavsiye ediyoruz. Size uygun olan orijinal Windows 7 sürümünü aşağıdan seçebilirsiniz. LEVEL'ın tavsiyesi Home Premium 64-bit'tir.

| İşletim sistemi | Fiyat |
|---|---|
| Microsoft Windows 7 Home Basic TR DVD F2C-00024 Kutu | 119$ + KDV |
| Microsoft Windows 7 Home Premium TR GFC-00222 Kutu | 135$ + KDV |
| Microsoft Windows 7 Professional TR FQC-00296 Kutu | 225$ + KDV |
| Microsoft Windows 7 Ultimate TR GLC-00294 Kutu | 239$ + KDV |

## MONİTÖR TAVSİYESİ

Halihazırda birçok kullanıcının monitörü mevcut. Bu yüzden bu ay sistem tavsiyelerimize monitörleri ekleme gereği duymadık. Eğer sistemlerle birlikte monitör de satın almak istiyorsanız aşağıdaki listeden bütçenize uygun bir model seçebilirsiniz.

| Monitör | Fiyat Anakart |
|---|---|
| Philips 190CW9FB 19" LCD P.Siyah 2ms | 170$ + KDV |
| Samsung P2250 21.5" LCD 2ms Full HD DVI | 245$ + KDV |
| LG W2486L-PF 24" LED 2ms Full HD DVI HDMI | 315$ + KDV |
| Samsung XL2370 23" Full HD 2ms DVI HDMI | 375$ + KDV |
| Acer T230HBMIDH 23" Dokunmatik Full HD 2ms DVI HDMI | 500$ + KDV |

Recep Baltaş

# ASUS, oyuncuları MARS'a davet ediyor!

Yok, bu bildiğiniz Mars gezegeni değil. Firmanın "MARS" adını verdiği çift GPU'lu ekran kartlarından bahsediyoruz. Aldığımız habere göre firmanın uzun zamandan beri üzerinde çalıştığı ve üretime hazır olan yeni ekran kartı MARS II, iki adet GTX 480 GPU'su birden taşıyacak. Tam üç adet sekiz pin'lik güç girişi bulunan ekran kartının güç tüketimi en iyi ihtimalle 500 Watt olacak. Kartı zorladığınızdaysa güç tüketimi 600 Watt'ı bulabilir. Tek bir GTX 480 ile omlet pişirebilirken MARS II ile artık barbekü partisi bile verebileceğiz! Üstelik 2000 Watt güç tüketen elektrikli fırınlara göre kartın çok daha verimli olacağını tahmin ediyoruz.
**Bilgi için:** www.asus.com.tr

# PowerColor'dan HD 5770 Vortex Edition

AMD ekran kartları söz konusu olduğunda listenin başlarında yer alan PowerColor, yeni soğutma teknolojisine sahip bir HD 5770 sürümünü piyasaya sundu. Ayarlanabilir bir fanla gelen yeni ekran kartı, bu sayede sıcaklığı çok daha iyi kontrol altına almanızı sağlıyor. İlk çıkan modellere göre 15°C daha serin çalışan kart, aynı zamanda fabrika çıkışlı olarak overclock edilmiş durumda. Son olarak firmanın kutuya bir adet Call of Duty: Modern Warfare 2 eklediğini de belirtelim.
**Bilgi için:** www.powercolor.com/tr

# Radeon HD 5830'a fiyat ayarı

nVidia'nın yeni ekran kartı GTX 460, ilk çıkan GTX 480'e göre çok daha verimli çalışan, düşük güç tüketen ve az ısınan başarılı bir kart olunca AMD de hemen elindeki fiyat kozunu devreye soktu. GTX 460 ile aşağı yukarı benzer performans sergileyen HD 5830'un fiyatı, firma tarafından 50 dolar aşağıya çekildi. Bu sayede ülkemizde de 250 dolardan satılan kartlar artık 199 dolar fiyat etiketine sahip olacak. Sonuç olarak doğrudan GTX 460 almak yerine kullanıcılar bir kez daha o milyon dolarlık soruyu soracaklar: ATI mı, nVidia mı Recep Abi?
**Bilgi için:** ati.amd.com

# Intel, tarihinin en büyük karını açıkladı

i3, i5 ve i7 işlemcileriyle gayet başarılı bir tablo çizen Intel, tarihinin en karlı çeyreğini (Üç aylık dönem.) geride bıraktığını açıkladı. Bir önceki yılın aynı dönemine kıyasla %34'lük bir artış yakalayan firma, 10.4 milyar dolarlık bir gelir elde etti. "En gelişmiş işlemcilerimiz için şirket müşterilerimizden gelen güçlü talep, Intel'in 42 yıllık tarihindeki en iyi çeyreği elde etmesini sağladı." diyor firmanın CEO'su Paul Otellini. Eğer piyasada AMD gibi güçlü bir rakip olmazsa eskiden olduğu gibi Celeron işlemcilere 200 dolar vermek zorunda kalabiliriz; bu yüzden her zaman rekabet olması için körü körüne bir markanın peşinden koşmayın sevgili okurlar.
**Bilgi için:** www.intel.com

# Teknik Servis

Efendim, biliyorsunuz yaz ayları bilgisayar parçaları için hiç iyi değil. Isınmadan dolayı kapanan PC'ler, devre dışı kalan ekran kartları ve hatta yanan parçalar görmek istemiyorsanız, işlemcinizin ve ekran kartınızın termal macununu yenileyip fanların da tozunu dikkatlice temizlemeyi unutmayın.

**S:** Merhaba, ben yeni bir sistem aldım. Ancak bilgisayarımı her açışımda "This CPU is not supported by this model" diye bir yazı çıkıyor ve geçmek için F1'e basın diyor. Ben de basıp bilgisayarımı sorunsuzca açıyorum. Sorun neyle ilgili ve işlemcinin hızını azaltıyor mu? Sorunu BIOS güncellemesiyle düzeltebileceğimi düşündüm ancak bende disket okuyucusu yok. USB bellek kullanarak nasıl güncelleyeceğimi ayrıntısıyla yazarsanız sevinirim. Anakartım Asus N4A78LT-M LE. *Cankut Gürses*

**C: Merhaba Cankut. Sorun anakartının takılan işlemciyi desteklememesinden kaynaklanıyor. Asus Update yazılımını indir ve aşağıdaki adresten indireceğin BIOS'u gösterip 0606 sürümüne güncelle. http://tinyurl.com/cankutbios**

**S:** Anlayamadığım bir nokta var. Monitörlerin ikisinin de FullHD olmadığını ama bunun oyunlar için bir avantaj olduğunu yazmışsın. Yani oyunlarda HD monitör kullanmak, FullHD monitör kullanmaktan

daha mı mantıklı? Neden? Açıklarsan çok sevinirim. *Özgür Özgen Fişek*

**C: Sevgili Özgür. Ekran kartın düşükse yüksek çözünürlüklerde akıcı bir oyun oynayamazsın. Çözünürlük ne kadar düşerse ekran kartına o kadar az yük biner. Çözünürlük arttıkça da doğal olarak sistemin daha da çok zorlanacaktır. Bu yüzden ekran kartın yeterli değilse çözünürlüğün düşük olması senin avantajına.**

**S:** Ben PC toplayacağım fakat babam, toplarsam ve eğer bozulursa hepsinin garantisinin ayrı yerlerde olacağını söylüyor. Bundan önceki bilgisayara sürekli virüs giriyordu. Babam format atınca her birinin sürücüsünü bulmak gerekiyor. Fakat babamı en sonunda PC toplamaya ikna ettim. İşlemci olarak AMD Phenom II Black Edition almayı düşünüyorum. Ona uygun olarak yüksek kalitede ekran kartı söyler misiniz? Ayrıca babam "Eğer toplarsak işletim sistemi almak gerekir." diyor. Ne yapacağımı bilmiyorum bu konuda, bana yardımcı olur musunuz. *Oğuzhan Özdemir*

**C: Merhaba Oğuzhan. Toplama PC'nin parçalarını tek bir yerden alırsan garantide hiç bir sorun olmaz. Bilakis marka PC'de garanti çok daha vahim. Kasadan parça çalan teknik servislerden tut da kasana yapıştırılan etiketten dolayı kasaya elini sürememene kadar bin türlü çile çekebilirsin. Sürücü konusu marka PC'de de var olan bir durum. Fakat Windows 7 gibi güzel bir işletim sistemimiz var artık ve sürücüleri otomatik yüklüyor. Bu sorun tarih oldu diyebiliriz. Bu durumda işletim sistemi Windows 7 Home Premium 64-bit alınmalı. Ekran kartıysa en azından bir HD 5670, mümkünse HD 5770 veya 5870 alınabilir. Bütçeni söylersen daha iyi yardımcı olabiliriz.**

**S:** Ben bir dizüstü PC kullanıcısıyım ve makine yaklaşık dört saat falan oyun oynayınca kendini kapatıyor. Ekran kartı falan ısındığından olduğunu düşünüyorum. Laptop soğutucusu almaktan başka bir çözümü var mıdır? *Burak Bor*

**C: Dizüstü soğutucusu almak sorunu görmezden gelmektir ve hiçbir fayda etmez. Ürünü kendi servisine götürün, fanını temizlesinler ve özellikle termal macununu yenilesinler, bir şeyciği kalmaz. Ayrıca ürünün garantisi devam ediyorsa bu işlem ücretsizdir. Ücret talep ederlerse en yakın tüketici hakları için valiliğe başvurabilirsin.**

**S:** Merhaba, benim anakartım AGP, dolayısıyla biraz yavaş. Ekran kartım da 256 nVidia 5500. Yeni 1 GB ATI Radeon HD 4870 alacağım da AGP vardır herhalde, olmazsa nVidia 9800 alacağım. Ekran kartımı aldıktan sonra Call of Duty: Modern Warfare 2 ve Battlefield: Bad Company 2 oyunlarını çalıştırır mı? Sordum, bazıları diyor çalıştırır, 1024 x 768 çözünürlükte oynarsın. Bazısı diyor yok oyunu açmaz bile, açsa bile kaldırmaz. İşlemcim AMD Athlon 64 3000+ *Can Güner*

**C: Merhaba Can. AGP bir sistemle oyunlarda sorun yaşamaya devam edersin zira sürücüler artık AGP için uygun değil. Hepsi PCI Express için tasarlanmış. Ayrıca AGP bir sisteme en iyi kartı taksan dahi verim alman ve istediğin oyunları istediğin performansta oynama imkansız. Sonuç olarak AGP öldü artık, yatırım yapıp paranızı çöpe atmayın.**

**S:** ASUS M4A89GTD PRO, AMD Phenom II X2 555 BE 3.2Ghz, SAPPHIRE HD5570 GDDR3 1GB 128-bit. Sorum şu: Donanımlar arasında bir uyum problemi var mı? Ben yeni bir kasa toplayacağım da öneriniz ne olur? *Esad*

**C: Merhaba Esad. Uyum sorunu yok ama ekran kartı seçimin çok kötü olmuş. HD 5570 ile Solitaire oynayabilirsin. Kart 1 GB ama her zaman diyorum: Ekran kartında RAM miktarına değil, soldan ikinci rakama bakın. Soldan ikinci rakam nedir? "5", yani ortanın bile altı bir kart. En az HD 5670 olmalı ki oyunları tam anlamıyla oynayabilesin.**

**S:** Çok sıkıntılıyım bu günlerde. CPU sıcaklığı normal çalışırken 70 derece, oyuna girdiğimde 123 derece oluyor! Ben de şimdi hız aşırtma yaptım, işlemci hızını 2.00 Ghz'den 2.70 Ghz'e aldım. Yine aynı durum; oyunda 123 derece, normal çalışırken 70 derece. Şimdiye kadar hiçbir sorun olmadı sıcaklıkla ilgili. Acaba fana ihtiyacım var mı, sıcaklık normal mi? *Fırat Ceylan*

**C: Bu değerler çok tabii ki normal değil fakat bana öyle geliyor ki sen santigrat yerine fahrenhayt değerlerine bakıyorsun. Yoksa işlemci asla ve asla 123 dereceye çıkamaz. Piyasadaki bütün sistemler 90 derecede kendi kendini kapatacak şekilde programlanmış bir BIOS'a sahiptir. Doğru değerleri öğrenmek için BIOS'a girip "Hardware Monitoring" kısmına göz atmalısın.**

**S:** Recep Abi, benim ekran kartım DRR3, ben DRR5 taktırabilirim değil mi? Yoksa yanlış mı biliyorum. Bir de PCI-X ile PCI-E arasındaki fark nedir? *Kemal*

**C: Sevgili Kemal. Ekran kartlarının RAM'leri değişmez. Kartı komple değiştirirsin, olur biter. PCI-x ile PCI-e arasında bir fark yok. Sanırım birisi PCI-e yazacak yerde PCI-x yazmış. Fakat şöyle bir durum var: "x" harfinden sonra bir rakam varsa bu, o PCI Express yuvasının türünü belirler. Örneğin PCI-x16, ekran kartlarının takıldığı yuvadır. PCI-x1 ise diğer televizyon kartı veya ses kartı gibi basit bileşenlerin.**

**S:** Dizüstü bilgisayara ekran kartı takabilir miyim? (Garanti önemli değil.) Yine dizüstü bilgisayara USB 3.0 için USB 3.0 PCI Express kart taksam ürün garanti dışı kalır mı? *İsmail*

**C: Dizüstü bilgisayarın ekran kartı Intel GMA gibi dahili bir kartsa ekran kartı takman mümkün değil. Fakat ekran kartı harici bir kartsa yeni bir ekran kartı takıp daha iyi performans alabilirsin. Örneğin; 8400M GS'i 8600M GT ile değiştirebilirsin. USB 3.0 desteğini ise PCI Express değil de Express Card ile sağlayabilirsin. Bu kesinlikle ve kesinlikle garanti kapsamındadır zira Express Card yuvaları dizüstü bilgisayarlara süs olsun diye konulmuyorlar.**

**S:** İki sorum olacak. Babamın bilgisayarı MacBook Pro ve ekran kartı ATI. Benimkisinin ekran kartı ise nVidia. Hangisinin kalitesi falan daha güzel? Yeni bilgisayar alacağım da hangisini tercih etmeliyim? (Acer Aspire Timeline X 4820T) *Yalın Kırdar*

**C: Merhaba Yalın. Daha önce de dediğim gibi kahinlik yeteneklerim henüz iki kartın modellerini de uzaktan tahmin edecek kadar gelişmediği için bir şey diyemiyorum. Kartın ATI ya da nVidia olması bizim için pek fark etmiyor, biliyorsun. Bizim için önemli olan GPU, güç tüketimi, verimlilik, çalışma sıcaklığı ve kartın fanının yarattığı gürültü. Bunlar iyiyse kartı tavsiye ediyoruz. Ama sana şunu diyebilirim ki4820T'deki DirectX 11 destekli HD 5650, o iki**

## En Saçma Donanım Soruları

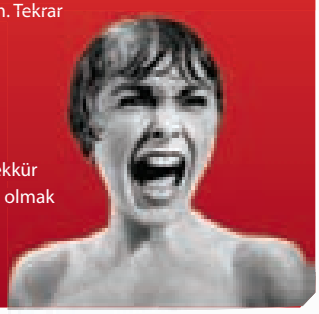
Merhaba Recep Abi. Ben ATI ekran kartı kullanıyorum. Ama son birkaç aydır bir sorun var ve bir türlü çözemiyorum. Sen teknik konuların aksakallı dedesi olduğun için bu sorunu bir de seninle paylaşayım dedim. (Daha önce niye beklediysem!) Evet. Sorunumu yazıyorum Recep Abi: DVD-ROM'a bir disk takınca PC kafayı yiyor, kilitleniyor, hemen mavi bir ekranda "ati2dvag.dll" hatası veriyor. Son birkaç ayda oldu bu sorun. Daha önce yoktu. Bunu geçirmek için elimden geleni yaptım. Kasanın içini temizledim, "ati2dvag.dll" adlı dosyayı internetten indirip dizine attım, ekran kartını çıkarıp bir arka slot'a taktım, belki RAM'den kaynaklanıyordur diye RAM'i bile çıkarıp başka slot'a taktım, sürücüleri güncelledim. Bir BIOS'u güncellemediğim kaldı. Acaba BIOS'u güncellersem sorun devam eder mi? Ya da nasıl kurtulabilirim ben bu sorundan? Bu hatayı sadece DVD-ROM'a bir disk takınca alıyorum. Samimi söylüyorum, bir hafta içerisinde format atma rekorumu kırdım. Bir hafta içerisinde 28 defa formatladım, sürücüleri güncelledim ve benzeri şeyleri yaptım ama maalesef sonuç yine aynı. Ne olur Recep Abi, bir önceki konudaki gibi bu konuyu da çöz, dile benden ne dilersen! O derece bir durumdayım yani. Çözümünü dört, hatta sekiz gözle bekliyorum Recep Abi.

**- Merhaba S., işletim sistemi XP mi?**

- Evet. Aslında "Windows 7" yapmayı düşünüyorum ama PC 2002 model. OEM parça bile zor bulunuyor. Ondan kaldırmaz diye korkuyorum.

**- XP'de eksik olan bir yama yüzünden bu sorunu yaşıyorsun. Windows 7'ye geç, sorun kalmaz. Olmazsa XP SP3 kur.**

- Abi senin sayende "ati2dvag.dll" adlı bu acayip hatayı almıyorum. Tekrar teşekkür ederim. NOT: Benzer bir maili daha önce atmış olabilirim, hatırlamıyorum. Sadece sana teşekkür ettiğimden emin olmak istedim. Kolay gelsin.



## Sistem Gereksinimleri

**All Points Bulletin**
Tozun dumana karıştığı şehirler için 2.4 Ghz'den hızlı ve en az çift çekirdekli işlemciler şart. Firma 1 GB sistem belleği demiş fakat o sırada oyuna dalmış olduklarını düşündüğümüz için biz en az 2 GB diyoruz. 7800 ile X1300 gibi iki adet birbiriyle performans açısından zıt kartları nasıl önerirler anlayamadık ama biz diyoruz ki en az 8800 GT veya HD 3850 ile dalın oyuna.

**Singularity**
Kesinlikle bilgimiz dışında bir tesadüf bu: Singulariy de ekran kartı olarak en azından 8800 GT ya da HD 3850 istiyor. (Müneccimlik yeteneğimiz ilerlemiş). Çift çekirdekli ve 3.0 Ghz bir işlemci, ve 2 GB sistem belleğinin yanında sabit diskinizde de 8 GB'lık bir şark köşesi ayırın oyuna. XP, Vista ve 7'de çalışan oyun maalesef hala DirectX 9 kullanıyor.

**StarCraft II**
Aslında "StarCraft II'den zevk almak istiyorum" diyorsanız çoktan sistemi yenilemişsinizdir. Yenilememiş olanlar için hatırlatalım: Oyun DirectX 10 desteğiyle geldiği için Vista veya Windows 7 şart. 2.4 Ghz çift çekirdekli bir işlemci, 2 GB sistem belleği ve tabii ki o muhteşem görseller için en azından 8800 GT ya da HD 3870. Uzun sözün kısası "Level Warrior 2" ile StarCraft II akar hafız!

**Mafia II**
Mafia II'nin sadece DirectX 10 ve üstü ekran kartlarıyla çalışacağı söylense de 2K Games böyle bir risk almıyor. Fakat sizin almanız gereken bazı şeyler var: dört çekirdekli bir işlemci, en azından 9800 veya HD 3870 ekran kartı ve 2 GB bellek. Bunun yanında 10 GB sabit disk alanı da oyunun bir başka gereksinimi.

**bilgisayarın kartından da iyidir zira bu en yeni nesil kart.**

**S:** Ben pek anlamıyorum dizüstü bilgisayarlardan, bu yüzden üstlerinde çok inceleme yaptım. Beğendiğim modelleri de size sorayım dedim. Modeller arasında Samsung R522, Sony Vaio VGN-NS235J, Toshiba Satellite A350D ve son olarak da Lenovo IdeaPad Y550 59-028174 var. Biliyorum, çok oldu ama size zahmet sizce hangisi daha iyidir? En çok merak ettiğim şeylerden bir tanesi bu soracağım soru. Dergide hep ekran kartlarının bellek miktarı önemli değil diyorsunuz. Pek anlamadığım için soruyorum. Acaba ekran kartı alırken neye dikkat etmeliyiz?
*Kubilay Kıdır*
**C: Merhaba Kubilay. R522 eskidi. DirectX 11 desteği yok. Vaio'daki ekran kartı ile sanırım Mario oynayacaksın. Toshiba ise taş devrinden kalma, R522'den bile eski. Seçtiğin Lenovo'da DX 11 desteği yok. Tebrikler. Piyasadaki en vasat dört dizüstü PC'yi bulmuşsun. (Samsung'u şahsen ben kullanıyorum ama DirectX 10 devri çoktan bitti.) İkinci soruyu sorduğuna inanamıyorum. Çabuk bir yerlerden benim LE-ViD! ekran kartları tavsiye videomu bul ve izle. Çabuk! Unutmadan... İyi bir dizüstü nasıl olur: http://tinyurl.com/iyidizustu**

# SATIN ALMA TABLOSU

**LEVEL'dan herkese göre PC önerileri...**

| Donanım Türü | Ofis Uygulamaları | Ev ve Oyun Kullanımı | High-end |
|---|---|---|---|
| KASA | 300 Watt Güç Kaynaklı Standart / Micro ATX | 450 Watt Güç Kaynaklı Standart ATX | 750 Watt Güç Kaynaklı Big-Tower ATX |
| ANAKART | Intel P4X Yonga Seti / AMD 7xx Yonga Seti | Intel P4X / AMD R57XX PCI Exp 2.0 / e-Sata / HDMI | Intel P55- X58 / AMD 890 Yonga Seti (SATA 3.0) |
| İŞLEMCİ | Intel Dual Core E1400 / AMD Athlon II X2 215 | Intel Core 2 Duo E8XXX - Q6XXX / AMD Phenom X3 - X4 | Intel Core i5 - i7 / AMD Phenom / Phenom II X4- Black Edition |
| BELLEK | 2 GB DDR2 800 (2 x 1024 MB) | 4 GB DDR2 1066/ 1333 (2 x 2048 MB) | 4 GB DDR 3 1200-1600 6 x 2048 MB DDR3 Triple Channel |
| EKRAN KARTI | GeForce GT 210 / Radeon HD 4350 | Radeon HD 5750 / HD 5770 / GeForce GTX 460 | HD 5870 / HD 5970 / GeForce GTX 470/480 |
| SABİT DİSK | 320 GB 7200 RPM | 750 GB 7200 RPM | 2 x 1 TB (RAID 0 / 1) / SATA II SSD |
| OPTİK SÜRÜCÜ | 22X DVD yazıcı SATA (Çift Katman) | Super Multi DVD Yazıcı SATA (Çift Katman) | Blu-ray ile 22X Multi BD/DVD Yazıcı SATA (Çift Katman) |
| TV KARTI | Yok | Analog - Hybrid veya DVB-S | Hybrid veya DVB-S HD |
| KLAVYE / MOUSE | Kablolu Klavye ve Kablolu Optik Mouse | Kablosuz Klavye ve Kablosuz Optik Mouse | Kablolu Klavye ve Kablolu Mouse Altın Kaplama Girişli |
| İŞLETİM SİSTEMİ | Microsoft Windows 7 Home Basic | Microsoft Windows 7 Home Premium 64 Bit | Microsoft Windows 7 Professional 64 Bit |
| FİYAT | **500 Dolar** | **1500 Dolar** | **3000 Dolar** |

# DOKTORLAR

CENK - ERDEM SÖZ HASTANESİ
AKIL VE FİKİR HASTALIKLARI MERKEZİ

Fotoğraf: Adem Başaran

## HASTA: ALP ARDINÇ

siz mucit değilsiniz ama ben sizden birşey rica edicem bana klavyemin arasına kaçan cipsleri qutemizleyen telefon çaldığında ona bakan ve bana kota götürmeden oyun indiren bir icat yapmanızı istiyorum adını koymakta özgürsünüz

ZÖRGGG

- Cenk Bey size mucit değilsiniz demiş.
- Neee? Bana ha?
- Evet! Yazık tıpıl bir dimağ sanırım kendisi.
- İsterseniz ona icat ettiğim birkaç basit eşyayı sayalım Erdem Bey.
- Tabii: Örneğin klavyenin arasına kaçan cipsleri Cenk Bey icat etmiştir.
- Ve şimdi benden kendi icadımı temizleyen bir icat yapmam bekleniyor.
- Sinirlenmeyin Cenk Bey. Nereden bilsin.
- Ayrıca oyun indirirken kotadan yeme olgusunu da ben icat ettim Erdem Bey.
- Evet. Sanırım bu arkadaş sizinle düpedüz dalga geçiyor.
- Tutmayın beni Erdem Bey.
- Bıraktım tamam.

## HASTA: CEM KIY

ben derginizi aldım,içinden bir kutudan sidi çıktı.vcdye taktım çalışmadı.ne yapabilirim? (bu arada imla hatası olmasın diye 5 kez kontırol ettim

FİDAYDA

- Cenk Bey imla hatalarını ben mi söyleyeyim yoksa siz halleder misiniz?
- Rica ederim, buyrun Erdem Bey.
- Bre Cem! Madem cd yerine sidi yazıyorsun, vcd yerine neden visidi yazmıyorsun?
- Vaaay çok hinsiniz Erdem Bey. Aynı zamanda Cem Beyin sorusuna da cevap verdiniz.
- Öyle mi?

## HASTA: HÜSEYİN AVNİ TÜRK

elamunaleykum levelliler ben bir rekor kırmaya karar verdim (tabi yardımınıza ihtiyacım var.) Günde 25 saat bilgisayar oynama rekoru. bu konuda 4 sorum var cevaplarsanız seviniirim.
1.Hangi oyun bu rekoru kırmak için ideal (malum oyun akıcı olmalı sıkılmamam lazım)
2.Siz bu konuda uzman olarak bana ne gibi ipuçları verebilirsiniz.
3.Bana bu konuda sponsor olur musunuz.
4.Bide babam günde sadece 1.5 saat oynatıyor acaba gelip babamı bu konu hakkında ikna edermisiniz.

ÇAYCUMA

- Cenk Bey arkadaşımızın sorularını yanıtlar mıyız?
- Ben yanıtlamam.
- Ben?
- Siz yanıtlarsınız
- Ehehe! Hemen yanıtlayayım. Hüseyin Bey işte sırasıyla sorularınızın yanıtları:

1. Bu rekoru kırmak için en ideal oyun yıllar önce-sinde kalan Detroit adlı bir oyundu.
2. Bu konuda size ipucu falan vermeyiz. Oyunu oynayacak olan sizsiniz, biz işe burada sabahtan akşama kadar çalışıyoruz. Ne kadar az oynasanız bizim o kadar işimize gelir. Siz de çalışın.
3. Size hiçbir konuda sponsor falan olmayız. Oyun oynayın diye bir de size para mı vereceğiz? Peeh!
4. Babanızı tebrik ederiz. Kendisine ulaşabileceğimiz bir iletişim bilgisi verirseniz biz o süreyi birkaç dakikayla sınırlayabiliriz. Aklınız da başınıza gelir.

## HASTA: DENİZ VE DENİZHAN DALGIÇ

Selam LEVEL Ahalisi,
Bu postayı göndermemin sebebi sizi rüyamda görmüş olmam(o kadar çok beğeniyorum ki derginizi düşünün artık)Rüyamdaki tek eksiklik herkesin herkese "abi" demesi,yani isimle hitap edilmemesi.Ayrıca hepimizi 12 yaşlarında çocuklar halinde gördüm.

DANDANAKAN

- Cenk Bey hangisi rüyasında görmüş bizi?
- Bizi değil Erdem Bey dergimizi görmüşler. Herhalde ikisi de görmüştür.
- Yoksa Deniz ve Denizhan bir kişi de biz kendisini çift mi görüyoruz?
- Bu kaç Erdem Bey?
- 16.
- Yok tamam. Sorun bizde değil.

# SONUNDA BÜYÜK GÜN GELDİ

Uzun zamandır beklediğimiz StarCraft II (SCII) sonunda klavye & mouse kontrolümüzün altında. Aylar önce çıkan multiplayer betasından sonra artık oyunun campaign versiyonunu da yakın mercek altına alabiliyoruz. Nitekim benim bu sayfalarda siz pek sevimli okurlarıma anlatacağım asıl nokta oyunun multiplayer kısmı olacak. Zaten başka türlüsü de beklenemezdi sanıyorum... **Ertuğrul Süngü**

## Terran

Terran ırkı, SC serisinin bilinen tek insan ırkıdır. Oyun yapısı olarak genelde makrodan çok mikro yapıya önem veren bir ırktır Terran. Aynı zamanda, halihazırda bilinen gerçek zamanlı strateji oyun yapısına da en yakın ırk olarak konumlandırmak mümkün kendisini. Bu duruma tezat olarak da SC'ye yeni başlayan oyuncular için öğrenmesi en kolay ırk olmasına rağmen, ustalaşması en zor ırktır. Terran ırkının en dikkat çeken özelliklerinden birkaç tanesini sıralamak istiyorum:

- SC'nin aksine, SCII'deki en mobilize, yani hareket özgürlüğüne sahip ırktır.
- Ünite kombinasyonları, en az Protoss ırkında olduğu kadar önemli.
- Rakibi yenmek için kullanabileceği opsiyonlar diğer iki ırka göre hayli fazla; bu nedenle rakibinizin ne yapacağınızı tahmin etmesi daha zor.
- En ünlü SC ünitelerinden biri olan Siege Tank'a sahip olması nedeniyle alan savunması konusunda da en başarılı ırk diyebiliriz.
- "Turtle", yani base'e kapanıp büyük bir ordu yapana kadar defansif oynayıp doğru zamanda saldırıya geçmek şeklindeki oyun stiline çok uygun.

## Protoss

Warhammer 40.000 Eldar'larına ziyadesiyle benzeyen bir ırk Protoss. Tıpkı ilk oyunda olduğu gibi yine az ama öz ünitelere sahip. Bu üniteler genel olarak o kadar güçlü ki Protoss'un en basit ünitesi olan Zealot, Zerg'lerin en basit ünitesi olan Zergling'lerin dört tanesine bedeldir. Bu ırkın en bilinen özelliği, tek bir üste bekleyerek, yani ikinci bir üs almadan çok güçlü ordular kurabilmesidir. Defansif anlamda da hem yere, hem de havaya ateş edebilen Photon Cannon'ları sayesinde çok fazla düşünmeden rahat bir defans oluşturabilirler. Bu silahın aynı zamanda agresif bir şekilde kullanılması da bilindik bir taktiktir.

- Sentry isimli ünite sayesinde haritanın belirli bir yerine engel koyabiliyor Protoss. Bu sayede ünitelerin girişini ve çıkışını engelleyebiliyor. Bu özeliği sayesinde de birçok SCII topluluğunda Map Editor cihazı olarak bahsedilir.
- Yüksek fiyatlara güçlü üniteler üretir.
- Orduları daha küçük olduğundan oyuna yeni başlayanların daha rahat kontrol edebilecekleri bir ırktır.
- Dark Templer gibi hem görünmez, hem de düşmanlarına inanılmaz zarar verebilen bir üniteye sahip.
- Observer sayesinde düşmanımızın herhangi bir detektörü olmadığı taktirde, nerdeyse yaptığı her hareketten haberdar olabiliyoruz.

## Zerg

Zerg ırkı hem oyun tarihine, hem de gerçek zamanlı strateji bazlı oyunlara "rush", yani hızlı saldırı taktiğini kazandıran ırktır. Aynı zamanda ezici sayı üstünlüğü sağlamak anlamına gelen "zerglemek" tabirini de oyun jargonuna eklemiştir. Bu durumu baz alarak Zerg'lerin diğer ırklara nazaran daha düz ve nispeten özel yeteneklere sahip olmayan birçok ünitesi olduğunu belirtmekte fayda var. Hızlı oyun yapısı ve ölümcül zamanlama gereksinimleri yüzünden SCII'ye yeni başlayan oyuncuların oyun yapısını iyice öğrenmeden bu ırka bulaşmamalarını tavsiye ederim.

- Zerg'ün kendine has ünite üretim şekli nedeniyle, doğru oynandığında rakibe ekonomik açıdan yüksek bir avantaj sağlayabilir.
- Oyunun henüz başlarında gerekli önlemler alınmadığı takdirde, diğer ırklar tarafından kolayca köşeye sıkıştırılabilir.
- Diğer ırklara nazaran daha kolay bir şekilde Expansion, yani yeni üs alabilir.
- Savaşlar esnasında düşmanın etrafını sarmak dışında fazla ünite kontrolü gerektirmeyen ordu yapısına sahiptir.
- Supply gereksinimini sağlayan Overlord ünitesi sayesinde oyunun başından itibaren haritanın kilit noktalarını görebilir.

# Hangi ırka karşı ne çeşit bir strateji izlenmeli?

## Standart Zerg 13 Pool / 22 Exp Açılışı

Yerimiz kısıtlı olduğu için standart Zerg stratejilerinden sadece birini kısaca anlatacağım. Eğer düzgün uygularsanız Diamond League'e kadar çoğu oyuncuyu rahatlıkla alt edebilirsiniz.

Öncelikle 10 / 10 Supply olana kadar Drone yapıyoruz. 10 / 10 olduğunda bir tane Overlord yapıyoruz. Overlord çıktığında üç tane daha Drone yaparak Supply'ımızı 13 / 18 haline getiriyoruz. 200 mineral olduğunda Spawning Pool yapıyoruz. Spawning Pool yaptıktan sonra 50 mineral olur olmaz Gas Extractor yapıyoruz. Daha sonra 16 / 18 Supply olana kadar beş Drone daha yapıyoruz. Bu sırada Extractor tamamlandığında üç adet Drone'u gaza yolluyoruz. Gaza yolladığımız Drone'lar 100 gaz topladığında gazdaki işçileri tekrar minerale yolluyoruz ve Spawning Pool'dan Zergling'leri hızlandıran Metabolic Boost upgrade'ini yapıyoruz. Bu sırada yeni bir Overlord yapmayı unutmuyoruz. Spawning Pool tamamlanır tamamlanmaz bir adet Queen ve iki adet de Zergling yapıyoruz.

### Versus Protoss

Eğer rakip erkenden Zealot'larla baskı kuruyorsa bir Zealot'a dört Zergling düşecek şekilde Zergling yapıyoruz. Bu sırada arta kalan paramızla Drone yapıp 22 - 23 civarı bir Supply'a sahip olduğumuzda Expansion alıyor, ondan sonra Protoss'un gelmesi muhtemel olan saldırısına karşı gerektiği kadar Zergling ve Spine Crawler yapıyoruz. Bu saldırıyı atlattıktan sonraysa Hydra / Roach, Mutalisk / Zergling, Roach / Infestor kombinasyonlarından birini seçip rakibin işini bitiriyoruz. Eğer ünite kontrolünüze güveniyorsanız, benim tavsiyem rakip çok fazla hava ünitesi yapmadığı sürece Neural Parasite upgrade'i yapılmış bir Roach / Infestor ordusu yapmanız. Eğer rakip hava ünitelerine vurabilen Anti-Air ünitelerden az yapmışsa Mutalisk ile hızlıca oyunu bitirebilirsiniz. Hydra / Roach ise her tür durumda işinize yarayabilecek bir ordu. Ne yapmanız gerektiğinden emin değilseniz Hydra / Roach'dan pişman olmazsınız.

### Versus Zerg

Eğer rakibiniz de Zerg ise oyunun kaderini belirleyecek iki şey var ve eklemek gerekir ki bir Zerg vs Zerg oyununda en önemli kısım, oyunun ilk 10 dakikasıdır; bu nedenle bu kısma önem vereceğim. Birincisi rakibin ordu kombinasyonunu zamanında scout edip o kombinasyona karşı en iyi cevabı vermek. İkincisiyse oyunun erken kısmında ordu bakımından çok dezavantajlı duruma düşmeden, rakibe ekonomik olarak avantaj sağlamamıza yarayacak fazladan Drone yapmak. Bazı standart ordu kombinasyonlarının neye karşı avantajlı olduğunu özetlemek gerekirse; Baneling / Zergling > Zergling > Roach > Baneling / Zergling. Eğer bu güç dengesini iyi öğrenip doğru kararları verirseniz Gold League'e kadar karşılaşabileceğiniz çoğu Zerg'ü oyunun ilk 10 dakikasında yenebilirsiniz. Oyun uzadığı takdirde gizlice yapılmış bir grup Mutalisk, Anti-Air eksiği olan rakibe karşı kolay bir galibiyet sağlayabilir. İşinizi güvene almak istiyorsanız da Roach / Hydra kombinasyonu asla yüzüstü bırakmaz.

### Versus Terran

Eğer rakip erkenden Reaper ile baskı kuruyorsa bir Reaper'a iki - üç Zergling düşecek şekilde Zergling yapıyor ve işçilerimizi koruyacak şekilde stratejik noktalara yerleştiriyoruz. Protoss'a olduğu gibi 22 - 23 Supply civarı Expansion alıyoruz. Eğer rakip Factory yapıyorsa ya erkenden Helion'larla işçilerimize saldıracaktır ya da hızlı Viking / Banshee yapmak için Starport'a geçecektir. Bundan emin olmak için rakibin üssünü "scout" etmemiz gerekiyor. Terran oyuncuları çoğunlukla girişlerini Supply Depot ve diğer binalar ile kapattığı için rakibin üssünün iki zıt tarafına yerleştirdiğimiz Overlord'ları üssün içine doğru zamanda yollayarak feda ediyoruz ancak bizim için hayati önem taşıyan bilgileri öğrenmiş oluyoruz. Bu durumda eğer Starport varsa havaya karşı savunma açısından fazladan birkaç Queen yapıyoruz ve hızlıca Lair'a geçip Hydralisk yapıyoruz. Eğer Starport yoksa ama Factory varsa Roach Warren yapıp Roach yapmaya başlıyoruz. Eğer Factory de yoksa sadece Barracks varsa Baneling ve Zergling'den oluşmuş bir ordu yapmamız gerekiyor. Oyun biraz daha ilerlediğinde karşınıza çıkması muhtemel üç adet ordu tipi var. Eğer ordunun büyük kısmı Factory ünitelerinden, yani Tank / Helion / Thor üçlüsünden oluşuyorsa, yani Mech ordusuysa hızlıca Broodlord hedefleyip Broodlord'lar çıkana kadar Roach / Infestor / Zergling ile hayatta kalmaya çalışıyor, daha sonra Broodlord'larla oyunu bitiriyoruz. Eğer yarı Barracks, yarı Factory ünitelerinden oluşuyorsa Roach / Hydralisk ağırlıklı bir ordu yapıyoruz. Eğer sadece Barracks ünitelerinden oluşmuş "Bio" ordusuna sahipse Hydralisk / Zergling / Baneling / Infestor yapıyoruz.

## Standart Protoss 4 Warp Gate / 3 Warp Gate / 1 Robo Açılışı

Öncelikle dikkat edilmesi gereken konu, Probe üretiminin hiçbir zaman durmaması gerektiği. Supply'ımız olduğu sürece Nexus'dan Probe üretilmesi gerekiyor. Tek base'de 30 Probe'dan fazlası gereksiz olsa da ikinci base'imize yatırım olarak düşünmemiz gerekiyor. Eğer oyun akışı ikinci base'i almamıza gerek olmayacak veya izin vermeyecek şekildeyse 30'da bırakılabilir. Dokuz Probe olana kadar Probe yapıyor, dokuz Probe olduğunda bir adet Pylon'u tercihen base'imizin girişine yakın bir yere koyuyoruz. Pylon bittiği zaman bir tane daha Probe yapıyoruz. 10 Probe olduğunda Nexus'umuza Chrono Boost atarak Probe üretimimizi hızlandırıyoruz. 12 Probe olduğunda özellikle rakip Zerg ise base'imize girişi daraltacak şekilde bir Gateway yapıyoruz. Gateway'i yapan Probe'umuzla rakibimizin base'ini arıyoruz. Rakibin base'ini bulduğumuzda Probe'u hayatta tutabildiğimiz sürece orada tutuyoruz ki rakibimizin ne yaptığıyla ilgili olabildiğince fikrimiz olsun. Bu sırada Nexus'umuzda tekrar 25 civarı enerji olmalı ki bu enerjiyi de tekrar Probe üretimini hızlandırmak için kullanıyoruz. 14 Probe olduğunda gaz toplamak için bir tane Assimilator yapıyoruz. 16 Probe olduğunda bir Pylon daha yapıyoruz. 18 Probe olduğunda Sentry, Stalker ve Warp Gate upgrade'ini yapmamızı sağlayan Cybernetics Core binasını yapıyoruz.

### Versus Zerg

Gateway ve Pylon ile daralttığımız girişimizi erken Zergling saldırılarına karşı korumak için bir tane Zealot yapıyoruz. Eğer harita küçükse Zealot'un daha hızlı üretilmesi için Chrono Boost kullanabiliriz. Yaptığımız Zealot'u girişi tıkayacak şekilde yerleştirdikten sonra "Hold Position" komutu veriyoruz. Probe üretimine devam ederek 23 Supply'a ulaştığımızda bir tane daha Pylon yapıyoruz. Aynı zamanda ikinci Assimilator'ı da yaparak gaz toplama hızımızı arttırıyoruz. Cybernetics Core biter bitmez bir adet Stalker yapıyoruz ve Warp Gate upgrade'ine başlayıp bitene kadar Chrono Boost ile bitme süresini hızlandırıyoruz. 27 Supply olduğunda ikinci Gateway'i yapıyoruz. 28 Supply'da bir tane Sentry yapıyoruz. Eğer rakip "Baneling Bust" dediğimiz taktikle girişteki Zealotu öldürüp içeri girmeye çalışırsa girişe Sentry ile Force Field atarak bunu engelliyoruz. 30 Supply olduğunda iki tane daha Gateway yapıyoruz. 31 Supply olduğunda rakibimizin base'inin girişinin yakınında, gözden uzak bir yere, amacı nedeniyle Proxy Pylon olarak hitap edilen bir Pylon yapıyoruz. Böylece Warp Gate'in haritadaki herhangi bir Pylon'ın yakınına ünite çıkarabilme özelliği sayesinde destek birliklerimiz daha az yol kat etmiş oluyor. Warp Gate upgrade'i bittiğinde tüm Gateway'lerimizi Warp Gate'e dönüştürüyoruz. Buradan sonra ünite üretimimizi hiç durdurmadan Zealot / Sentry / Stalker üçlüsünde oluşmuş bir orduyla 50 civarı Supply'ımız varken rakibe saldırıyoruz, saldırırken de üretimi devam ettirip oyunu bitirmeye çalışıyoruz. Eğer rakip iyi bir defans yapıyorsa ve oyunu bitiremeyecek gibiysek ikinci üssümüzü alıp Stalker / Sentry / Colossus ağırlıklı bir orduyla oyuna devam ediyoruz. Eğer Roach ağırlıklı bir orduyla karşı karşıyaysak Colossus yerine veya Colossus ile beraber Immortal yapmak da mantıklı olacaktır.

### Versus Terran

Terran'ın erken Reaper saldırısını karşılamak için hızlıca Stalker yapmamız gerekiyor. Bu nedenle Gateway bittiğinde Zealot yapmadan Cybernetics Core'un bitmesini bekliyoruz. Biter bitmez Chrono Boost ile hızlandırılmış bir tane Stalker yapıyoruz. Aynı anda Warp Gate upgrade'ine başlıyoruz. Yaptığımız Stalker ile işçilerimizi ve Pylon'larımızı Reaper saldırılarına karşı korurken ikinci Assimilator'ı yapıyoruz. 24 Supply olduğunda Pylon yapıyoruz. 25 Supply'da ikinci Gateway'i yapıyoruz. 27 Supply'da bir tane Sentry ile erken saldırılara karşı savunmamızı arttırıyoruz. (Forcefield) Sentry'nin "Guardian Shield" özelliği de bu eşleşmede Marine'lerin saldırı gücünü efektif olarak %40 azalttığı için daha bir önem kazanıyor. 30 Supply olduğunda iki adet Gateway ve rakibin üssünün girişine yakın bir yere bir tane Proxy Pylon yapıyoruz. Aynen Zerg'de olduğu gibi ancak bu sefer Stalker ağırlıklı bir orduyla oyunu bitirmeye çalışıyoruz. Eğer rakip saldırımıza savuşturursa ve yenemeyecek gibiysek çok fazla ünite kaybetmeden geri çekiliyoruz ve ikinci üssümüzü alıp ekonomimiz güçlendiriyoruz. Oyunun ilerisi içinse Stalker ağırlıklı ordumuza Range upgrade'i yapılmış Colossus ekliyoruz. Eğer Tank / Marauder ağırlıklı bir orduyla karşı karşıyaysak Immortal da ekleyebiliriz.

### Versus Protoss

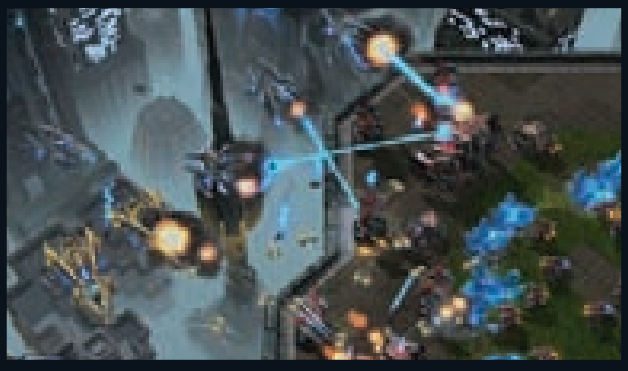
Eğer bir Protoss'a karşı oynuyorsanız, rakibin ordusundaki ünite kombinasyonu hakkında olabildiğince erkenden ve olabildiğince çok bilgi toplamamız gerekiyor; yani scout etme becerimiz daha bir önem kazanıyor. Yaptığımız her hareket, rakibin hareketini karşılayacak biçimde olursa galip taraf biz oluruz. Bu bağlamda rakibimiz erkenden Zealot yapıyorsa bizim de aynı şekilde karşılık vermemiz gerekiyor. Eğer scout becerinize yeteri kadar güvenmiyorsanız üç Gateway olana kadar Versus Zerg'de olduğu gibi hareket edebilirsiniz. Üç Gateway'imiz olduğundaysa bir tane Robotics Facility yapıyoruz. Biter bitmez bir tane Observer yaparak hem Dark Templar saldırılarına karşı önlem almış oluyoruz, hem de rakibin ne yaptığıyla ilgili detaylı bilgi sahibi olma fırsatımız oluyor. Observer'dan sonraysa rakibimizde Stalker ağırlıklı bir ordu varsa Immortal, Zealot / Sentry ağırlıklı bir ordu varsa da Robotics Support Bay binasını yaparak Colossus yapıyoruz. Oyunun ilerleyen kısımlarında genel olarak daha çok Colossus'u olan kişi, ordusal bir üstünlük sağlar diyebiliriz. Colossus'un Range upgrade'i ise tüm eşleşmelerde olduğu gibi çok kritik ve olabildiğince erken yapmamız gerekiyor.

## Standart Terran 111 Açılışı

Öncelikle Protoss'da olduğu gibi Terran'da da işçi üretimini her zaman devam ettirmek çok önemli. Aynı işçi üretim prensibi Terran için de geçerli. 10 Supply olana kadar SCV yapıyoruz. 10 olduğunda base'imizin girişini kapatacak şekilde bir tane Supply Depot yapıyoruz. Daha sonra bu girişi bir Supply Depot ve bir Barracks ekleyip tamamen kapatacağız. Supply Depot'ların yere girip çıkabilme özelliği sayesinde ünitelerimizi gerektiği zaman rahatlıkla dışarı çıkarabildiğimiz gibi düşman saldırdığı zaman da girişi engelleyebiliriz. 12 SCV olduğu zaman yine girişe bir tane Barracks yapıyoruz. 13 olduğunda ise gaz toplayabilmek için bir tane Refinery yapıyoruz. 15 SCV olduğunda Command Center'ımızdan Orbital Command upgrade'ini yapıyoruz. Orbital Command enerjisi her 50 olduğunda mineral toplama hızımızı bir hayli arttıran "Mule" özelliğini kullanmamız çok önemli. Aynı sıralarda bitmiş olan Barracks'ımızdan bir tane Marine yapıyoruz ve ikinci Refinery'yi yapıyoruz. Her Refinery'de üç adet SCV çalıştığından emin oluyoruz. 16 Supply olduğunda ikinci Supply Depot'umuzu yapıyoruz. Bu sırada Barracks'ımıza Tech Lab eklentisini yapıyoruz. 100 gazımız olduğunda bir tane Factory yapıyoruz. Barracks'tan sürekli Marine veya Marauder üretimi yapıyoruz.

### Versus Zerg

Factory bittiğinde isteğe bağlı olarak iki tane Helion yapıp scout'unuza ve ünite kontrolünüze, yani mikronuza güveniyorsanız, rakibin işçilerini öldürmek yani "harrass" yapmak için kullanabilirsiniz. Factory bittiğinde ve yeterli paramız olur olmaz bir tane de Starport yapıyoruz. Starport'tan isteğe bağlı olarak Overlord avlamak için Viking veya işçi harrass'lamak / yere karşı hava desteği sağlamak için Banshee yapıyoruz. Yine isteğe bağlı olarak Factory'e Tech Lab eklentisini ekleyip, Siege Mode upgrade'ini yapıp, defansif ve ofansif olarak kullanabileceğimiz Siege Tank üretimine başlayabiliriz. Bu üç binadan yapabileceğiniz çok fazla ordu kombinasyonu var. Rakibinizi şaşırtmak için opsiyon fazlalığınızı sonuna kadar kullanmalısınız. Benim tavsiyem, Starport'tan sadece bir Viking yapıp 50 Supply civarına ulaştığınızda Helion / Marauder / Marine üçlüsünden oluşmuş bir orduyla rakibe saldırmanız.



### Versus Protoss

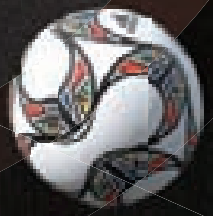
Factory bittiğinde iki tane ana seçeneğimiz var. Tech-Lab ekleyip Siege Tank yapmak veya Starport yapıp Medivac yapmak. Benim önerim Starport yapıp Marine / Marauder ordumuzu Medivac ile desteklemek. Bu yolu seçtiğinizde ikinci ve üçüncü Barracks'ları da yapıp üretiminizi arttırmanız gerekiyor. Aynı zamanda Barracks'taki Tech-Lab'den Concussive Shells ve Stimpack upgradeleri de kritik önem taşıyor. Tabii ki yine oyunun gidişatına göre elimizdeki Barracks / Factory / Starport üçlüsünün opsiyon fazlalığını sonuna kadar kullanmalıyız.

### Versus Terran

Terran vs Terran, ırkın ünite çeşitliliği nedeniyle oyundaki en kompleks eşleşmelerden biri. Ancak doğru yapıldığında çoğu zaman işinize yarayabilecek bir yol önereceğim. Factory biter bitmez Barracks'ımızı ve Factory'mizi "Lift Off" özelliğiyle kaldırıp ikisinin yerlerini değiştiriyoruz. Böylece Factory biter bitmez Tech-Lab eklentisine sahip oluyor ve hemen Siege Mode upgrade'ine başlayıp Siege Tank üretimi yapabiliyoruz. Barracks'ımıza ise Reactor eklentisini yapıp Marine üretimimizi hızlandırıyoruz. Bundan sonra Barracks'tan sadece Marine, Factory'dense sadece Tank üretiyoruz. Rakibin Banshee'lerine karşı Viking, Anti-Air eksikliğine karşı da Banshee yapmak istersek Starport ekliyoruz. Bunun dışında Viking'in Siege Tank'larımıza görüş sağlama gibi çok kritik bir görevi daha var, bunu da sonuna kadar kullanıyoruz. Yaklaşık 50 Supply'ımız olduğunda Marine / Tank ağırlıklı ordumuzla saldırıyoruz.

# FIRAT'TAN FIFA TAKTİKLERİ

"ESPANA ES UN BUEN PAIS"
-GOOGLE TRANSLATE



FIRAT AKYILDIZ

# "ÖNÜMÜZDEKİ MAÇLARA BAKACAĞIZ"

Evladım önündeki maçlara baka baka kambur oldun; kaldır kafanı, dik dur! Üst Ekstremite sorunu yaşayacaksın evlerden uzak!!!

## REİKİ KOJIMA

Evlat, Dünya Kupası bitmiş olabilir ama antremanlar devam ediyor! Kaytarmak yok! Takımdan ayrı düz koşu yapmak yok! Ameliyat için Almanya'ya gitmek yok! Otur antremanını yap! Bugün R2 konusunu işleyeceğiz; aç sayfa ostzdoğuzu (39). Evet, seri FIFA 10'dan bu yana çok değişti evlat, öyle böyle değil. R2 de bu değişimin bir parçası. "Peki ama nedir bu değişim hafız" diye soracak olursan... R2 artık çok daha hassas. Öyle "Şu tepenin arkasından vurayım da gol olsun" yok. O zaman ne yapacaksın? Topa nasıl vuracaksın? Neler oluyor hayatta? Şöyle ki: R2'ye az basman gerek evlat. Bir de -mecbur kalmadıkça- ceza sahasının dışından R2 deneme. Aşağıdan ya da yukarıdan -kanatlardan- geliyorsan, kaleciye yaklaşıp çapraza dönerek tuşa fazla basılı tutmadan vur. Sonra robot dansı mı yapıyorsun, kendini yere mi atıyorsun, orası beni ilgilendirmez. Aşırıya kaçma da sevinirken... (Aşırıya kaçmak: İbrahimoviç'in robot dans yapması)

## AYIN HİLESİ
## GOL ATMA: KARE

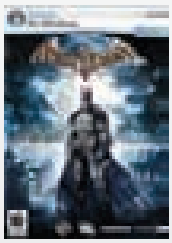
## LEİKİ TSUBASA

"Hoca ben bur'da üstünde "L2" yazan bir tuş buldum, işe yarar mı? Yaramıyorsa söyle de sökeyim" dediğini duyar gibi oluyorum. Sana söyleyecek tek bir şeyim var: Sen kafayı yemişsin dostum! Onlar ithal, pahalı aletler! Kırılırsa canına okurum! Yenisini de almam! Adam gibi kullan gamepad'ini!!! Sinire kestim yine bak! Tuna evladım, dil altı hapımı getir bakayım şu dolaptan. Sağ ol evladım. Gel otur, dinle sen de; FIFA dersi veriyorum. Hah: Şimdi, L2, oyundaki kilit tuş. "One L2 to rule them all" da diyebiliriz bu nedenle. Genelde çalım atmak için kullanılır. Hangi kombinasyonun neye yaradığını yazamam burada ama L2'de basılı tutup sağ stick'i çevirirsen oyunun sıkıştığı anlarda rakibini ekarte edebilirsin. Ek olarak, top üstüne doğru gelirken R2'de basılı tutup ters yöne koşarsan topu önüne alabilir ve hız kazanabilirsin. Hayır, L2'yi o yanardağa atamazsın.

## ŞUUUT... VE TOP DOLMABAHÇE SARAYI'NDA!!!

Evladım yuh! Öyle vurulur mu topa? Hem "Topun canı vardır hafız" derler; yazık değil mi? Neden böyle yapıyorsun? Topu sevmeyen insan da sevmez; hiç duymadın mı? Sen böyle yaparsan olmaz ki ama aaa!!! Gel bakayım sen şöyle: Topa öyle vurulmaz. World Cup'ta uzaktan gol atmayı unut sen. Yani tamam, FIFA 10'a göre daha kolay uzaktan gol atmak ama zor yine de. O nedenle uzaktan vurma sen pek. "Hocam n'olur, bi' tur vurayım" dediğini duyar gibi oluyorum evlat; Shrek kedisi gibi bakma öyle gözüme. Biliyorsun, dışarıdan Sean Connery gibi gözüksem de yufka gibi yüreğim vardır, kıyamam. Gel anlatayım: Ceza sahasının dışından, hafif çapraza dönerek fazlaca bas Kare'ye. Yukarıdan -kanattan- geliyorsan ve altında Anelka gibi bir futbolcu varsa da yine çapraza dönerek direkt Kare'ye bas; ayak dışıyla gol atma şansın var. Olmadı, bana gel, ben bakarım sana.

# PC TOP 10



## Batman: Arkham Asylum

Çizgi romandan, diziden, filmden ya da herhangi bir eserden oyuna uyarlanan gelmiş geçmiş en yapım belki de.

**Sistem Gereksinimleri**
2.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

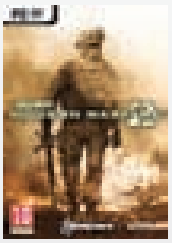
**Yapım** Rocksteady
**Dağıtım** Eidos
**Çıkış Tarihi** 2009

## Battlefield: Bad Company 2

Bad Company'nin devam oyunu, sadece Battlefield serisinin en iyi oyunu olmakla kalmadı, Call of Duty 4: Modern Warfare'ı da geride bıraktı.

**Sistem Gereksinimleri**
3.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 512 MB Ekran Kartı

**Yapım** EA DICE
**Dağıtım** EA
**Çıkış Tarihi** 2010



## Call of Duty: Modern Warfare 2

Activision'ın en çok güvendiği para basma makinelerinden Call of Duty serisi, son oyunuyla yine zirve yaptı.

**Sistem Gereksinimleri**
3.2 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

**Yapım** Infinity Ward
**Dağıtım** Activision
**Çıkış Tarihi** 2009

## Dead Space

Oynanış sistemindeki devrimsel yeniliklerle survival horror türünü bambaşka bir boyuta taşıyan Dead Space, son dönemde çıkmış olan en gerilimli oyun.

**Sistem Gereksinimleri**
2.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

**Yapım** EA Games
**Dağıtım** EA
**Çıkış Tarihi** 2008

## Colin McRae: DiRT 2

Yarış oyunlarının en iddialı yapımcılarından Codemasters, Colin McRae'nin hatırasını başarıyla yaşatıyor.

**Sistem Gereksinimleri**
3.0 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

**Yapım** Codemasters
**Dağıtım** Codemasters
**Çıkış Tarihi** 2009

## Dragon Age

Birçok kaynak tarafından 2009 yılının en iyi RPG'si seçilen, BioWare'ın tarihindeki en önemli yapımlardan biri.

**Sistem Gereksinimleri**
1.8 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 128 MB Ekran Kartı

**Yapım** BioWare
**Dağıtım** Electronic Arts
**Çıkış Tarihi** 2009

## Just Cause 2

Devasa bir haritada bize serbestçe dolaşma imkanı tanıyan, aksiyonun tavan yaptığı bir "sandbox" yapımı.

**Sistem Gereksinimleri**
3.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

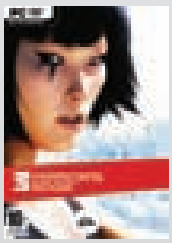
**Yapım** Avalanche Studios
**Dağıtım** Eidos
**Çıkış Tarihi** 2010

## Machinarium

Bir Flash oyununun bile şaheser olabileceğini kanıtlayan Machinarium, 2009 yılındaki favorilerimizden biriydi.

**Sistem Gereksinimleri**
1.8 Ghz İşlemci / 512 MB RAM 32 MB Ekran Kartı

**Yapım** Amanita Design
**Dağıtım** Mamba Games
**Çıkış Tarihi** 2009

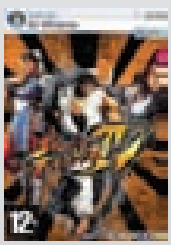


## Mirror's Edge

Mirror's Edge piyasaya sürülmeden önce beklentilerimiz yüksekti belki ama oyun elimize geldiğinde anladık ki Faith "yüksek atlamada" yeterince başarılıydı.

**Sistem Gereksinimleri**
2.4 Ghz İşlemci / 1 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

**Yapım** EA DICE
**Dağıtım** EA
**Çıkış Tarihi** 2009



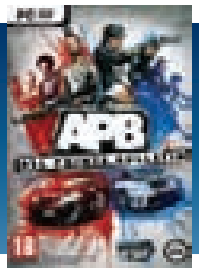
## Street Fighter IV

Yıllarca atari salonlarında jetonlarımızı yiyen Street Figther'ın efsanevi dönüşünden etkilenenin "sadece Kaan" olmadığını kısa sürede anladık.

**Sistem Gereksinimleri**
Core 2 Duo İşlemci / 512 MB RAM / 256 MB Ekran Kartı

**Yapım** Capcom
**Dağıtım** Capcom
**Çıkış Tarihi** 2009

**Bu ay ne oynadık**



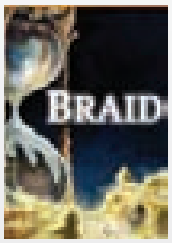
## All Points Bulletin

İlk Grand Theft Auto'yu ve ilk Crackdown'u geliştiren yapımcılar, bu kez geçmişe döndüler ve ilk Grand Theft Auto'ya benzer bir online oyun yapmaya karar verdiler. İyi mi yaptılar? Kesinlikle! Haziran ayının sonunda piyasaya sürülen ve bazı kesimler tarafından eleştiriler alan All Points Bulletin, aradan geçen bir aylık süreye ve sonrasında çıkan önemli oyunlara rağmen yine de ofisin hakimi olmayı başardı ve Elif & Şefik ikilisinin ortaklaşa suç hareketine ev sahipliği yaptı. Bakalım bu ikili, Mafia II ve Starcraft II: Wings of Liberty gibi bombalar piyasaya sürülmüşken bu baskıya ne kadar süre dayanabilecekler.

**Sistem Gereksinimleri**
2.0 Ghz İşlemci / 2 GB RAM / 256 MB Ekran Kartı

**Yapım** Realtime Worlds
**Dağıtım** Electronic Arts
**Çıkış Tarihi** 29 Haziran 2010

# 360 PS3 PS2 TOP 10




## Braid 360

Çok basit görünmesine rağmen bağımlılık yapıcı bir oyundu Braid. Platform türüne bambaşka bir boyut katan oyun, yaratıcı bölüm tasarımlarıyla bizi bizden almayı başardı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

**Yapım** Number None
**Dağıtım** Microsoft
**Çıkış Tarihi** 2009

## DJ Hero 360

Gitar çalmaktan sıkılanlara en iyi alternatif. Activision'ın bu hamlesi, dans müziği hayranlarına birebir.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

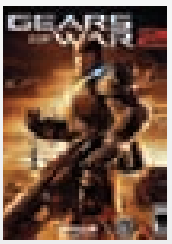
**Yapım** FreeStyleGames
**Dağıtım** Activision
**Çıkış Tarihi** 2009

## FIFA 10 PS3

FIFA 10'u oynadığımız ilk saniyede yeni bir devrin başladığını hissetmiştik. Pro Evolution Soccer'a güle güle; yaşasın yeni kral!

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

**Yapım** EA Games
**Dağıtım** EA
**Çıkış Tarihi** 2008




## Gears of War 2 360

Marcus Fenix ve adamları (ve testeresi) unutulmayacak anlar yaşattı Xbox 360 sahiplerine. Bir shooter oyununun nasıl olması gerektiğine dair bir ders adeta Gears of War serisi.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

**Yapım** Epic Games
**Dağıtım** Microsoft
**Çıkış Tarihi** 2008

## God of War III PS3

God of War III'ün, piyasaya çıktığı saniyede bu listeye direkt olarak gireceğini hepimiz biliyorduk. Tahminlerinizi ve beklentilerinizi boşa çıkarmayan oyun bulmak zor; o yüzden Kratos'un değerini iyi bilin.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

**Yapım** Sony
**Dağıtım** Sony
**Çıkış Tarihi** 2010

## Heavy Rain PS3

Sadece PS3 sahiplerinin tadına bakabildiği, filmi andıran Heavy Rain'i farklı sonları için defalarca bitirdik.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

**Yapım** Quantic Dream
**Dağıtım** Sony
**Çıkış Tarihi** 2010

## Killzone 2 PS3

Ne olacağı tanıtımlarından belliydi Killzone 2'nin, sonunda da PlayStation 3'ün en başarılı yapımlarından biriyle karşılaştık. "Konsolda FPS oynanmaz" diyenlere özel...

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

**Yapım** Guerilla
**Dağıtım** Sony
**Çıkış Tarihi** 2009

## LittleBigPlanet PS3

Oyun kavramını tekrar gözden geçirmemize neden oldu LittleBigPlanet, yaratmanın ne kadar zevkli olduğunu tekrar hatırlattı.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

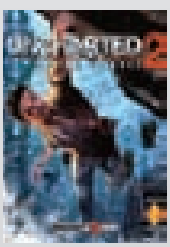
**Yapım** Media Molecule
**Dağıtım** Sony
**Çıkış Tarihi** 2008

## Red Dead Redemption PS3

Sandbox oyunlara Vahşi Batı temasıyla bambaşka, kaliteli bir soluk getiren Red Dead Redemption, uzun süre bu listeden düşmeyecek bir oyun.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

**Yapım** Rockstar
**Dağıtım** Rockstar
**Çıkış Tarihi** Mayıs 2010



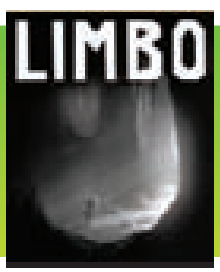
## Uncharted 2: Among Thieves PS3

Geçen yıl Uncharted bizi epey etkilemişti. Uncharted 2, ilk oyunu ikiye katlayacak kadar başarılı. Gerisini siz düşünün artık.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

**Yapım** Naughty Dog
**Dağıtım** Sony
**Çıkış Tarihi** 2009

Bu ay ne oynadık



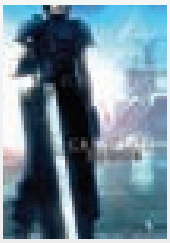

## Limbo (Xbox 360)

Bundan yaklaşık dört yıl önce, Arnt Jensen & Dino Patti ikilisinin Danimarka'da kurduğu Playdead, kısa sürede ortaya bir video atmıştı ve dikkatimizi fazlasıyla çekmişti. Siyah ve beyaz renklerin hakim olduğu, küçük bir çocuğun önündeki engelleri aşmaya çalıştığı ve oyuncuya tuhaf bir his vermesi muhtemel bir yapımdı bu. Sonunda büyük gün geldi ve Limbo, 21 Temmuz'da piyasaya sürülerek, vaat ettiği ve hissettirdiği her şeyi birebir aktardı bünyemize. Bu ay Xbox 360'ın başına geçtik, Xbox Live'dan 1200 Microsoft Puanı karşılığında Limbo'yu aldık ve birkaç saat için dünyayla iletişimimizi kestik.

XBOX 360
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION 2

**Yapım** Playdead
**Dağıtım** Microsoft
**Çıkış Tarihi** 21 Temmuz 2010

# Mobil TOP10



## Crisis Core: FF VII

Bitmek tükenmek bilmeyen ve büyük bir hayran kitlesine sahip olan Final Fantasy serisini PSP'de en iyi temsil eden yapımdı Crisis Core.

**PSP**
IPHONE
DS

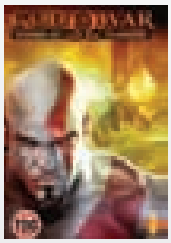
**Yapım** Square Enix
**Dağıtım** Square Enix
**Çıkış Tarihi** 2008

## Echochrome

Her şeye yeni bir bakış "açısı" getiren ve basit bir tasarıma sahip olan Echochrome, yaratıcı oyun yapısıyla kendine farklı bir oyuncu kitlesi edindi.

**PSP**
IPHONE
DS

**Yapım** Sony
**Dağıtım** Sony
**Çıkış Tarihi** 2008



## GoW: Chains of Olympus

Kendisine God of War'un adını bir adım öteye taşımak görevi verilince Olympos'un zincirleri bile tutamadı Kratos'u.

**PSP**
IPHONE
DS

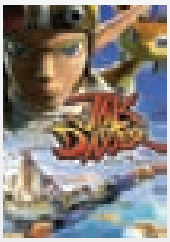
**Yapım** Ready at Dawn
**Dağıtım** Sony
**Çıkış Tarihi** 2008

## GTA: Chinatown Wars

GTA gibi uçsuz bucaksız bir oyunun, elimizdeki küçücük oyun konsollarında yer alması gerçekten heyecan verici. Teknoloji nelere kadir…

**PSP**
**IPHONE**
DS

**Yapım** Rockstar Leeds
**Dağıtım** Take Two
**Çıkış Tarihi** 2009

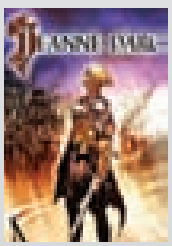


## Jak and Daxter: The Lost Frontier

PlayStation 2'nin en renkli karakterlerinden Jak ve Daxter, yanlarına Kiera'yı da alıyor ve onun görevini yerine getirmek için yola koyuluyor.

**PSP**
IPHONE
DS

**Yapım** High Impact
**Dağıtım** Sony
**Çıkış Tarihi** 2009

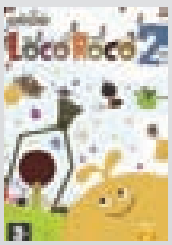


## Jeanne D'arc

Fransa'nın adalet sembolü olan Jeanne D'arc, kendine PSP'de de yer buldu ve türe getirdiği yeniliklerle konsolun en başarılı RPG'lerinden biri olmayı başardı.

**PSP**
IPHONE
DS

**Yapım** Level 5
**Dağıtım** Sony
**Çıkış Tarihi** 2007




## LocoRoco 2

PSP platformunun en yaratıcı oyunlarından biri olan LocoRoco, ilk oyunu gibi ikinci oyunuyla da oldukça başarılı oldu ve bize eğlence dolu saatler yaşattı.

**PSP**
IPHONE
DS

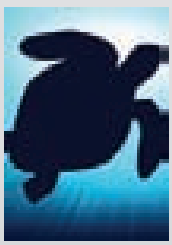
**Yapım** Sony
**Dağıtım** Sony
**Çıkış Tarihi** 2008

## MGS: PW

PSP gibi teknik anlamda PS3 ve Xbox 360'a göre çok daha sınırlı bir platformda, böylesine başarılı bir oyunun ortaya çıkması, Kojima'yı bir kez daha takdir etmemizi sağladı.

**PSP**
IPHONE
DS

**Yapım** Kojima Productions
**Dağıtım** Konami
**Çıkış Tarihi** 2010



## Mission: Deep Sea

Tamamıyla Türk bir ekip tarafından geliştirilen Mission: Deep Sea, farklı oynanış sistemi ve özgün yapısıyla dikkat çekiyor.

PSP
**IPHONE**
DS

**Yapım** Hiccup Studios
**Dağıtım** Chillingo
**Çıkış Tarihi** 2009

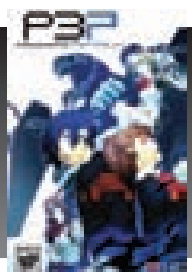
## Silent Hill Origins

Survival / Horror türünün ölümsüz isimlerinden Silent Hill'ın son versiyonu, PSP'ye de bir ziyaret yapıp bizi yerimizden sıçrattı.

**PSP**
IPHONE
DS

**Yapım** Black Rock Studio
**Dağıtım** Konami
**Çıkış Tarihi** 2007

**Bu ay ne oynadık**




## Shin Megami Tensei: Persona 3 Portable (PSP)

Ofiste All Points Bulletin, evdeyse Limbo oynayıp duran LEVEL ekibi, sağa sola seyahat ederken ise PSP'sini yanından ayırmadı ve Shin Megami Tensei serisinin son oyununu durmaksızın oynadı. Gece yarısından öteye geçmemizi sağlayan ve bizi karanlık yaratıkların dünyasına götüren oyun, tuhaf cinayetlerin gerçekleşmesiyle sonrası için bizi iyice meraklandırdı. Sonunda ne yaptık? Topladık bizim "seçilmiş" lise tayfasını, her birini çok daha etkili birer kahraman haline getirdik ve Tartarus'un altını üstüne getirmek için yola koyulduk. Persona güçlerimiz sayesinde bunu yapmaksa hiç zor olmadı.

**PSP**
IPHONE
DS

**Yapım** Atlus
**Dağıtım** Atlus
**Çıkış Tarihi** 6 Haziran 2010

# blue Jean

HER AY
3 DERGİ

Dijital Dergi Aboneliği için;
www.eMecmua.com

# METAL GEAR SOLID

## EFSANELER, TARİHİ ALTIN HARFLERLE SÜSLEYENLERE AİTTİR!

Bir oyunu "kült" yapan nedir sizce? Bol bol reklamının yapılması veya piyasaya çıktığı andan itibaren otoriteler tarafından yüksek puanlarla ödüllendirilmesi, bir oyunu "kült" yapmaya yeter mi? Sanmıyorum... Benim bu konuda sağlam bir kriterim var aslında. Bir 10 yıl sonra, "İnanılmaz!" dediğiniz ve yüksek puanlarla süslediğiniz göz nurunuz, geriye dönüp baktığınız zaman hala sizin için inanılmaz bir oyun olarak kalacak mıdır? Eğer yanıtınız olumluysa o an kült bir oyundan bahsediyorsunuz demektir. Bu konuya ait örnekleri bir solukta sıralamak mümkün ama biraz daha özele inerek Metal Gear Solid'i davet etmek istiyorum huzurlarınıza. Ve tabii ki bu isimle birlikte oyun dünyasının bir dehasını, Hideo Kojima'yı da alacağız bu nostaljik yolculuğumuza.

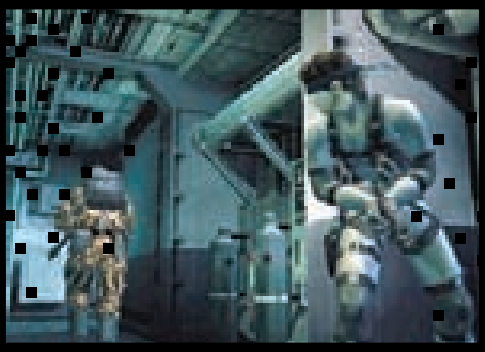
### "Deha" olmanın avantajları...

Kojima, beyin kıvrımlarında Metal Gear projesi filiz verdiğinde çocuk denebilecek yaştaydı. Kim bilir, belki bu dev hikayenin şu zamanki halini bile öngörmüştü o zamanlarda. Ancak elindeki teknolojik imkanlar, başlangıç aşamasında dar bir çerçevede kalmasını gerektirecekti. Ama o, şartlar doğrultusunda değil, amacı doğrultusunda hareket etmesi gerektiğinin farkındaydı. Böylece ilk Kojima projesi, yani Metal Gear, 1987 yılında kendini gün yüzüne çıkarmayı başardı. Sadece Japonya sınırlarında satışa sunulan MSX2 platformu, o zaman bir efsanenin doğuşuna eşlik ettiğinin farkında değildi belki ama Metal Gear, oyun severlerin dikkatini çekmeye başlamıştı bile.

> Kojima, Metal Gear'ı bir aksiyon oyunu olarak tasarlamıştı

8-bit'lik bir teknolojinin sınırlarında harikalar sunuyordu Metal Gear. Muhteşem bir hikayesi vardı her şeyden önce. 20. Yüzyıl'ın sonlarına doğru Güney Afrika'da, Outher Heaven adlı bir araştırma merkezi kurulmuştu ve söylenenlere göre burada ölümcül bir silah, dünya üzerinde istediği her yere nükleer füze gönderebilecek güçte bir silah tasarlanıyordu. FOXHOUND adlı özel bir askeri birim, Outher Heaven'da olan biteni öğrenmesi için en gözde ajanlarından birini, Gray Fox'u göndermişti olay yerine. Garip bir şekilde Gray Fox'la iletişim kesilmişti ve FOXHOUND, yeni silahını kullanmak zorunda kalmıştı. Birliğe yeni katılan Solid Snake, hem Gray Fox'la tekrar iletişime geçmek, hem de Metal Gear tehdidini tamamen ortadan kaldırmak için görev başındaydı.

Kojima, Metal Gear'ı bir aksiyon oyunu olarak tasarlamıştı ama oyunun içeriğinde aksiyondan ziyade, daha farklı ve orijinal tatlar vardı. Solid Snake'i kontrol ederek hedef noktasına fark edilmeden ulaşmanız bekleniyordu. Bunun için karşınıza çıkan düşman askerlerine ve güvenlik kameralarına yakalanmamamız gerekiyordu. Herhangi bir şekilde fark edildiğiniz zaman "Alert Mode" devreye



giriyordu ve bulunduğunuz ekrandan çıkarak ortalığı tekrar sakinleştirebiliyordunuz. Ancak birden fazla düşmana yakalandıysanız, bulunduğunuz katı terk etmeden rahat yüzü göremiyordunuz. Tabii ki böylesi bir durumda başka bir seçeneğiniz daha vardı: Bütün görgü şahitlerini yok etmek! Baretta M92F gibi silahlar ve RPG7 gibi roketatarların yanı sıra yumruklarınızla da hısımlarınızı saf dışı bırakabiliyordunuz. Bütün bunlar yetmezmiş gibi, oyun boyunca patronunuz Big Boss'tan ve diğer FOXHOUND uzmanlarından, yani Schneider'dan ve Diane'den kritik noktalarda çeşitli taktikler almanız bile mümkündü.

Metal Gear'ın bu başarısı, oyunu Japonya sınırlarının dışına çıkarmaya yetti. 90'lı yılların öncesinde favori bir oyun platformu olan NES (Nintendo Entertainment System) sayesinde artık bütün dünya tanışacaktı Solid Snake'le. Bununla da kalmayıp MS-DOS ve Commodore 64 gibi platformlarda bile boy gösterdi Metal Gear. Tabii ki böyle bir başarının devamı gelmeliydi ve Konami, 1990 yılına Metal Gear 2: Solid Snake markasıyla damgasını vurdu. Evet, bu müthiş bir olaydı ama Metal Gear 2: Solid Snake, bu sefer Japonya sınırlarından kurtulamayacaktı. Ancak aradan geçen 16 yıldan sonra, yani 2006 yılında, Metal Gear Solid 3: Subsistence'nın bonus içeriğinde yer alarak serinin hayranlarına müthiş bir nostalji yaşatacaktı. İkinci oyunun içeriği, ilk oyuna nazaran bir hayli genişlemişti. Artık düşmanlarınız sizi fark etmek için 45 derecelik görüş açılarına sahiplerdi. Ayrıca durdukları yerde başlarını sağa veya sola çevirebiliyorlardı. Bununla birlikte, artık seslerinizi bile duyabiliyorlardı. Bir duvara yumruk attığınızda, silahınızı susturucusuz kullandığınızda ve hatta sert yüzeylerde yürüdüğünüzde bile fark edilebiliyordunuz. Tabii ki bu zor koşullar için Solid Snake'e de yeni vasıflar yüklenmişti. Mesela, artık sürünerek ilerleyebiliyordunuz. Ekranın sol köşesine yerleştirilen radarsa serinin bundan sonraki oyunlarının en çok övgü alan taraflarından birisi olacaktı.

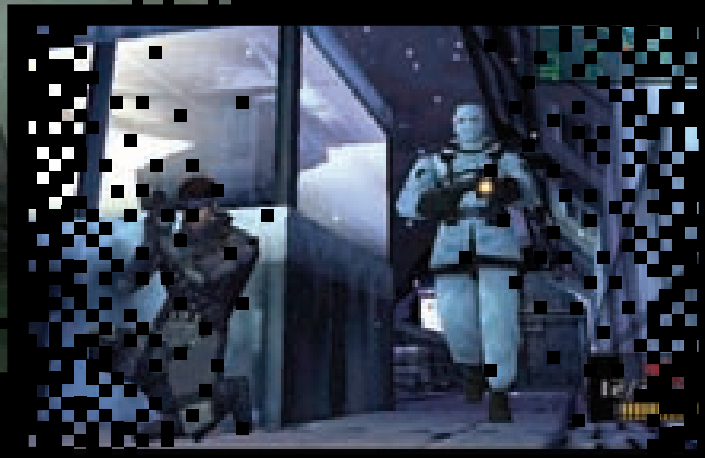
### Teknolojik nimetler ve keskin bir dönüm noktası...

90'lı yılların başları, oyun dünyası için resmen bir dönüm noktasıydı; çünkü oyunlar artık 3D teknolojisiyle birlikte evrim geçirmeye, "oyun" kavramı yavaş yavaş şekil değiştirmeye başlamıştı. Kojima'nın Metal Gear projesi için aklında şekillenen planlar için de bir dönüm noktasıydı bu. Tam bu noktada önemli bir karar aldı Kojima. Metal Gear serisi devam edecekti ama yeni oyunun ismi Metal Gear 3 olmayacaktı; çünkü ilk iki oyun, oyun dünyasında pek tanınmamıştı. Platform olarak ise ilk etapta yaşamı kısa süren 3DO Interactive Multiplayer seçilmişti ama neyse ki son anda ortaya çıkan bir anlaşmazlık sonucu proje, PlayStation tarafına kaydı. Artık zamanı gelmişti ve takvimler 21 Ekim 1998'i gösterirken, yeni bir efsane doğuyordu: Metal Gear Solid! (MGS)

Kojima, elindeki bu müthiş teknolojik imkanı son damlasına kadar kullanarak ortaya bir şaheser çıkarmıştı. MGS'in hikayesi, ikinci oyunun altı yıl sonrasına uzanıyordu. FOXHOUND'un Alaska'daki nükleer araştırma merkezini (Shadow Mosses) ele geçiren teröristler, aynı zamanda Metal Gear Rex projesini de ele geçirmiş oluyorlardı ve Birleşmiş Milletler'i bu muazzam güç üzerinden tehdit ediyorlardı. O sıralarda emeklilik saadeti yaşayan Solid Snake, Colonel Roy Campbell'ın ısrarları üzerine bu kritik durumu çözmek adına tekrar göreve gelmişti. Olaylar, bu müthiş hikayeyle birlikte akıp gidecek, bize bir oyundan çok, kaliteli bir aksiyon filmi tadı verecekti bundan sonrasında. 3D teknolojisini ve PlayStation'ın gücünü arkasına alan MGS, kendini sıkmadan izleten ara sahneleri, hikaye boyunca sık sık ortaya çıkan ve akıllara kazınan diğer sahneleri, müthiş oyun mekanikleri ve kendine özgü karakterleri ile muazzam bir oyun tecrübesi sunuyordu oyuncularına. Oyunun özellikle Boss sahneleri, akıllara durgunluk verecek derecede inanılmazdı. Psycho Mantis ile dövüşürken ve bu mahlukata tek bir kurşun bile isabet ettirememişken, Colonel Campbell'dan gelen telsiz yardımıyla gamepad'i yerinden söküp ikinci slot'a takmak ve Psycho Mantis'in "Nasıl olur bu!" çığlıklarını duymak, olayı özetlemeye yeterlidir herhalde.

MGS serisi, PS2'ye özel olarak MGS2: Sons of Liberty ve MGS3: Snake Eater ile yoluna devam etti. Serinin son halkasınıysa PS3'e özel olarak MGS4: Guns of the Patriots temsil edecekti. Kojima, serinin her oyununu birer şaheser olarak çıkardı hayranlarının karşısına. Ben de bu muhteşem geçmişe dayanarak huzurlarınızda bir kez daha saygıyla eğiliyorum bu büyük şahsiyetin önünde. Sağ olasın Kojima!

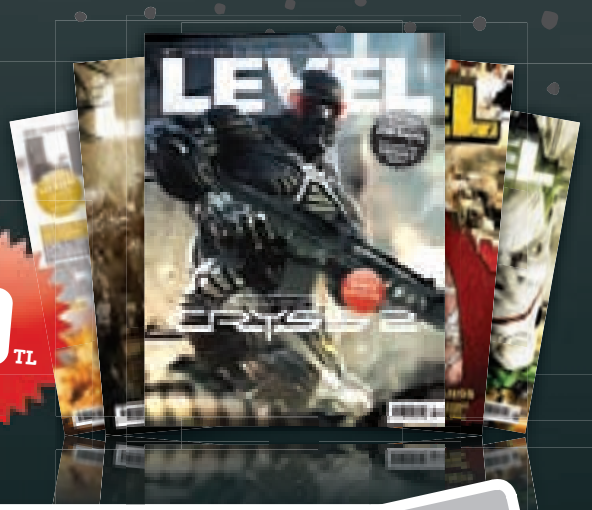
**Ertekin Bayındır**



# LEVEL'A ABONE OLUN

**10 SAYI FİYATINA 12 SAYIYA SAHİP OLUN**

**69 TL**




## ABONE FORMU

**ABONE OLMAK İÇİN**
**0212 478 0 300**
**www.doganburda.com**

☐ İlk defa abone oluyorum ☐ Yenileme

**Firma Adı:**

**Adı Soyadı:**

**Doğum Tarihi** **Mesleği (Görevi):**

**Adresi:**

**Posta Kodu:** **Şehir:**

**Tel:** **Faks:** **Cep Tel:**

**E-Mail**

**Abonelik Bedelini** ☐ Havale ile gönderiyorum ☐ Tek seferde kredi kartımdan çekiniz

Kredi kartımdan 3 taksitle çekiniz ☐ Advantage ☐ Axess ☐ Bonus ☐ Maximum ☐ World

**Kart Sahibini Adı Soyadı:**

☐ Visa ☐ Master Card

**Kart No:**

**Son Kullanma Tarihi:** **Güvenlik No:**

Kart Sahibinin imzası:

☐ Faturayı Adıma Kesiniz ☐ Faturayı Firma Adına Kesiniz

V.Dairesi V.No:

Adres:

Dergileriniz
**Yurtiçi kargo**
ile imza karşılığı
teslim edilecektir.

## Abonelik Seçenekleri

☐ 1 yıllık abonelik (10 sayı fiyatına 12 sayı)

69 TL

**Bu form 31 Ağustos 2010 tarihine kadar geçerlidir.**

Ödeme bilgileri
Türkiye İş Bankası
İstanbul Kurumsal şubesi
IBAN : TR13 000 64 00000 11111 00 39936
Doğan Burda Dergi Yayıncılık ve Pazarlama A.Ş.
Not: Banka dekontunu form ile birlikte aşağıdaki adrese posta veya faks yoluyla ulaştırınız.
*Banka tarafından Havale ücreti talep edilmektedir.

*Taksitli Abonelik (Sadece kredi kartıyla yapılan ödemelerde geçerlidir.)
Her ayın 20'sine kadar ulaşan abone başvuruları, çıkacak ilk sayıdan itibaren uygulanacaktır.

Doğan Burda Dergi Yayıncılık A.Ş.
Hürriyet Medya Towers 34212 Güneşli İSTANBUL
Tel: 0212 478 0 300
Faks: 0212 410 35 12-13
E-Posta: abone@doganburda.com
Web: www.doganburda.com

# Kültür & Sanat

İstanbul'dan Sonisphere geçti...

Üç gün, üç gece süren Sonisphere efsanesi metal müzik tutkunlarını öyle bir doyurdu ki... "Big Four"u bir arada görme şansını yakalayanlar 2010 yılını hafızalarına kazıdılar. Sonisphere sonrasında tabii ki filmler de izlendi; kitaplar da okundu, websiteleri de gezildi. İşlem tamam!

## Michael Jackson: Büyülü ve Çılgınca Bir Yaşam

Geçen yıl aniden kaybettiğimiz pop müziğin kralı Michael Jackson'ı bu kitapla biraz daha yakından tanıyabilirsiniz.

## The Twilight Saga: Eclipse

Twilight serisinin son filmi yoksa bir "abartı"dan mı ibaret...

## Puanlama Sistemi

En iyi filmler, kitaplar, albümler...

**Altın**
10 puana karşılık gelen ödül

**Gümüş**
9 puana karşılık gelen ödül

**Bronz**
8 puana karşılık gelen ödül

## Sonisphere 2010

Efsane organizasyonu Tuna yerinde inceledi.

120

# SONISPHERE 2010 / TÜRKİYE

## "The Big4" ve siyahın hükümdarlığı

Saat 15.45. Tarih desen eski. Dört ay kadar öncesi. Kemal'le balkonda oturuyoruz. "Dört ay nasıl geçer abi?" diyor. "Valla geçmez..." diyorum.

Saat 15.40. Tarih 9 Mart Salı. Sonisphere biletim elimde. Sahne önü. Bir ton para bayılmışım, umrumda değil. Kemal'de de var bir tane. "Gel balkona konuşalım!" diyor.

Tarih 24 Haziran'ı, saatler mesai bitimini gösterdiğindeyse bir heyecan basıyor. Aylardır Facebook'taki Sonisphere sayfasını takip etmenin, şafak sayar gibi günleri bir bir silmenin, festivale katılacak grupların şarkılarını her gün görev gibi dinlemenin ödülünü bir sonraki gün alacağımızı düşündükçe bünye bu durumu kaldıramayacağının sinyallerini veriyor adeta. "Üç gün boyunca yağmur!" demişler, "Festivali basacaklarmış!" diye haberler çıkmış, umurumuzda değil. Yarın Rammstein'ı, ertesi gün Manowar'u ve son gün de The Big4'u göreceğiz; dünya umurumuzda mı?!

### 25 Haziran, sonun başlangıcı

Ete Kurttekin saat 14.00 gibi sahneye çıkmış ama onu izleyemedim. Kendisinden özür diliyorum. Ete Kurttekin'den hemen sonra sahne alan iki grup Blacktooth ve Stone Sour güzel performans sergiliyor; hata yok, coşku desen yerinde.

Pentagram çıkıyor sahneye. Türkiye'nin büyük metal gruplarından biri olan Pentagram hakkında özel bir konu var. Solistlerinin son konseri ve belki de Pentagram'ı da bir daha sahnede göremeyeceğiz. Pentagram, tüm izleyicelere istediklerini veriyor; sahne önünde, saha içinde, tribünde kim varsa eğlendiğini gizlemiyor ve şarkıların çoğuna eşlik ediliyor.

Alice in Chains sahneye çıktığında bu grubu hiç tanımadığımı fark ediyorum zira solistlerinin Lenny Kravitz'in ikizi olduğundan haberim hiç olmamış. Zaten pek fazla dinlemiyordum kendilerini; açılış parçası ve birkaç parçası dışında her şey yeni geldi. Ne var ki ses düzeni pek düzgün işlemiyordu; vokalleri duymak için sahneye çıkmanız gerekiyordu sanki. Zaten o günkü olay Alice in Chains değildi; Cuma günü Sonisphere'ı tercih edenlerin gözdesi Rammstein'dı ve Rammstein sahneye çıktığında, coşku ve sevincin yerini şaşkınlık aldı...

Arkadaşlar ben böyle sahne şovu, böyle sahne, böyle ses, böyle efekt, kısacası "böylesi"ni görmedim. Rammstein -bana göre- Sonisphere'ın yıldızıydı. (Fırat "Metallica!" diye bağırır suratıma şimdi.) Almanca söylemelerine rağmen, müzik tarzları çok alışık olmadığımız bir türe ait olsa da herkes kendini evinde hissetti. Rammstein, öylesine bir şov sergiledi ki gecenin sonunda kimse başka bir şey konuşamayacaktı.

Solist Till Lindemann konserin bir bölümünde klavyeciyi tuttu bir küvete attı, bir platformun üstüne çıkıp yükseldi ve elindeki makineyle klavyecinin

Alice in Chains

Rammstein

Slayer

Metallica

üstüne "alev" akıttı. İşlem tamamlandıktan, sahne karardıktan sonra da klavyeci küvetten ışıldayarak, yanmanın etkisiyle farklı bir şekle bürünerek çıktı. (Gerçekten yanmadı tabii.) Yetmedi, sahneye atlayan bir "seyirci"yi alev makinesiyle yaktı, alev saçan ağızlıklar takarak havaya üfledi, seyirciyi her türlü coşturdu. Rammstein'ın sahnesi tek kelimeyle muhteşemdi; görmeden bu dünyadan gitmemelisiniz.

### Kings of Metal sahnede, 26 Haziran

Cumartesi günü Murder King'le başladı festival fakat onları dinleme şansım olmadı. Volbeat'in de sonuna yetiştim; enteresan bir grupmuş fakat beğenmedim değil. Hayko Cepkin iyi bir performans sergilemesine rağmen Manowar fanatikleri tarafından lüzumsuz yere yuhalandı; Hayko yine de saygısını koruyarak gerekli cevabı verdi, müziğini yapmaya devam etti.

Manowar sahne aldığında seyirci tek kelimeyle koptu. Sahne önü hınca hınç doldu, herkes hep bir ağızdan Manowar'a eşlik etti. Basçı Joey DeMaio'nun konserin bir bölümünde uzun uzun Türkçe konuşması ve yaptığı konuşmada The Big4'a meydan okuyup Türk izleyicileri övmesi, akıllara öyle bir kazındı ki bu olay kolay kolay unutulacağa benzemiyor. Manowar'un bir saatlik sahnesi neyse ki biraz uzadı da isyan çıkmadı. Her ne kadar o günkü headliner Accept olsa da herkes biliyordu ki o gün herkes Manowar için gelmişti.

Accept ise yılların verdiği tecrübeyle sahne şovu yapmadan da sahnenin doldurulabileceğini gösterdi. Gitarist Wolf Hoffman'ın konserin ortasındaki solosu, klasik müzik parçalarını gitarıyla çalması, son derece iyi bir şovdu ve Accept, seyirciyi memnun ederek sağlam bir müzik şöleni yaşattı.

### Biterken, The Big4!

Anthrax ile girdim o gün içeri; geç kalmıştım ama önemli değildi. Anthrax'tan birkaç parça dinlememiştim ki solist Joey Belladonna kafasına Kızılderili tüylerini takıp sahnede koşturmaya başladı. Anthrax iyiydi ama asıl hedefim Megadeth'ti. Birkaç yıl önce yine İstanbul'da bir festival kapsamında gelmişlerdi ve dandik ses düzeni yüzünden hiçbir şey anlamamıştım. Yine aynı şey olur mu diyordum ki aynı kötü ses düzeni, Dave Mustaine'in duyulamayan sesi karşıladı beni. Konserin en güzel anı A Tout Le Monde'da herkesin nakarata eşlik etmesiydi herhalde... (Yine de Megadeth candır; değil mi Bahar?)

Megadeth biterken Slayer aldı sahneyi. Slayer'ı oldum olası sevemediğim için performansları hakkında yorum yapamayacağım ama birkaç kişinin, "Oh, Slayer bittiğine göre şu kulak tıkaçlarını çıkartabiliriz!" diyerek kulaklarındaki parçaları atışını da görmedim değil.

Ve Metallica... Kusursuz bir konser ne demektir, seyirci nasıl coşturulur, James Hetfield nasıl eskimez, Kirk Hammet nasıl ceylan gibi sahnede sekebilir ve dev ekranlar nasıl kullanılır, hepsini Metallica ile görme şansı yakaladık. Creeping Death ile açıldı, Seek and Destroy ile bitti Metallica şöleni. One'da sahne şovu gördük, Enter Sandman'de herkesin nasıl coştuğuna şahit olduk ve saha içinin de dahil olduğu "Meksika Dalgası" ile eğlencenin dibine vurduk. Metallica beni, arkadaşlarımı, Fırat'ı, kısaca herkesi daha fazlasını isteyecek şekilde bıraktı ve The Big4 penalarını seyirciye dağıtıp gitti.

Üç günlük bu muhteşem festival, verilen paraya sonuna kadar değen, inanılmaz bir şölendi. Gitmeyen pişman, gidenler mutlu. Emeği geçen herkese ve katılan tüm gruplara bu keyfi bize yaşattıkları için teşekkürler! **Tuna Şentuna**

## THE BIG4 TURKEY SETLIST!

**Anthrax**
01 - Caught in a Mosh
02 - Madhouse
03 - I Am the Law
04 - Got the Time
05 - Be All, End All
06 - Antisocial
07 - Indians
08 - Metal Thrashing Mad

**Slayer**
01 - World Painted Blood
02 - Jihad
03 - War Ensemble
04 - Hate Worldwide
05 - Seasons in the Abyss
06 - Angel of Death
07 - Beauty Through Order
08 - Disciple
09 - Mandatory Suicide
10 - Chemical Warfare
11 - South of Heaven
12 - Raining Blood

**Megadeth**
01 - Holy Wars...The Punishment Due
02 - Hangar 18
03 - Wake Up Dead
04 - Head Crusher
05 - In My Darkest Hour
06 - Skin O'My Teeth
07 - A Tout Le Monde
08 - Tornado of Souls
09 - Sweating Bullets
10 - Symphony of Destruction
11 - Peace Sells

**Metallica**
01 - Creeping Death
02 - For Whom the Bell Tolls
03 - Fuel
04 - The Four Horsemen
05 - Fade to Black
06 - That Was Just Your Life
07 - The End of the Line
08 - Sad But True
09 - Welcome Home (Sanitarium)
10 - All Nightmare Long
11 - One
12 - Master of Puppets
13 - Blackened
14 - Nothing Else Matters
15 - Enter Sandman
16 - Breadfan
17 - Trapped Under Ice
18 - Seek and Destroy

Antrax

Megadeth

Stone Sour

# FlashForward

Robert J. Sawyer

2009 yılında yayınlanmaya başlayan, ilgi çekici senaryosuyla çok da sevilmiş ama bazı sebeplerden dolayı ilk sezonda sonu gelip yayın hayatına elveda demiş bir diziydi aslında FlashForward. Konusu kısaca bahsetmemiz gerekirse şöyle: Bir gün dünyadaki herkes 2 dakika 17 saniyeliğine bilinç kaybı yaşıyor ve bu süre içinde kendilerini, şu anki hayatlarından tam altı ay sonrasında görüyorlar. 2 dakika 17 saniye sonra uyandıklarındaysa geleceği gördüklerinin bilinciyle bütün hayatları neredeyse bambaşka yollara sapıyor. Lost'un kadrosunu ve konusunu sevmiş olan kitlenin de beğenisini toplayan dizinin senaryosunun sahibi Robert J. Sawyer'ın kitabı FlashForward, sonunda Türkçe'ye de çevrildi. Severlerinin Türkçe'ye çevrilmesini dört gözle beklediği kitap, beklenmedik dizinin sonlandırılması sonunda kafa karışıklıklarını gidermek ve ayrıntıları derinlemesine öğrenmek isteyenleri çok da sevindirecek gibi görünüyor. FlashForward, Abis Yayıncılık etiketiyle raflarda.

**Ayça Zaman**

# fantastikedebiyat.com

Fantastik edebiyatın adresi

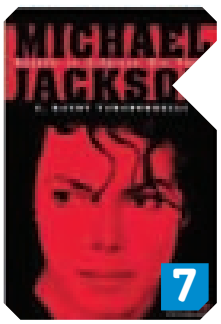
Site, fantastik dünyaya sizi de davet ediyor. Fantastik türde yazılmış edebiyat eserlerinin incelenmesinden, yazarların hayatlarına, müzik dünyasındaki son haberlerin ve müzisyenlerin tanıtılmasına kadar ayrıntılı makaleler sunuyor. FRP ve fantastik edebiyat için ayrılmış forumlarıyla da bilgi akışı sağlayabileceğiniz sitede, vizyondaki filmlerin incelemelerine ve fantastik dünyayla ilgili bilgi sağlayan güncel haberlere ulaşabilmeniz mümkün. Sanat ve edebiyatın sadece bu kollarıyla da sınırlı değil, fantastik dünyanın yetenekli çizerlerinin galerini de tanıtan sitede ayrıca yazım kılavuzu adı altında bir başlık da bulunuyor ve dilin düzgün kullanılmasının önemi belirtiliyor. Özellikle FRP dünyasına yeni giriş yapanlar için oldukça kapsamlı; forumlarını ziyaret etmekte fayda var.

**Ayça Zaman**

# Michael Jackson: Büyülü ve Çılgınca Bir Yaşam

J. Randy Taraborrelli

25 Haziran 2010 tarihinde, ölümünün birinci yılında Michael Jackson severleri ve onu tanımak isteyenleri buluşturan kitap J. Randy Taraborrelli imzalı. Gelmiş geçmiş en büyük müzisyenlerden biri olarak kabul edilen Michael Jackson'ın hayatının önemli dönemlerine şahit oluyoruz. Bununla beraber, kitap biyografik özellikler de taşıyor, kendisi ve ailesiyle birebir yapılmış söyleşileri de içinde barındırıyor. Kitap, gençlik dönemlerindeki görkemli hayatına, çocuklarına, babalık rolüne, geçirdiği değişimlere ve yaşadığı mahkeme süreçlerine kapsamlı bir bakış açısı sunuyor. Dünyanın neden en iyi müzisyenlerinden biri olduğunun cevabına kadar her şey bu kitapta sizleri bekliyor.




**Ayça Zaman**

## Etkinlikler

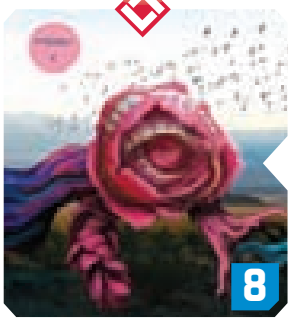
### Efes Pilsen World Cup

21 Ağustos - 23 Ağustos 2010

Türkiye'nin, Kanada'nın, Lübnan'ın ve Arjantin'in yer alacağı Efes Pilsen World Cup başlıyor. 21 - 23 Ağustos tarihleri arasında yapılacak olan maçlar, başkent Ankara'daki Ankara Spor Salonu'nda gerçekleşecek.

### Ayın diğer etkinlikleri

**1 Ağustos:** İstanbul Cup 2010, Enka Arena, İstanbul
**3 - 8 Ağustos:** Zeytinli Rock Festivali, Edremit (Soulfly, MFÖ, Helldorado)
**6 - 8 Ağustos:** Adidas İstanbul Cup, Sinan Erdem Spor Salonu
**7 Ağustos:** Nouvelle Vague & Melanie Pain, Babylon Aya Yorgi, İzmir
**14 Ağustos:** Oi Va Voi, Babylon Aya Yorgi, İzmir
**21 - 23 Ağustos:** Efes Pilsen World Cup, Ankara Spor Salonu, Ankara




## Milosh

iii

Electronic ve Post Rock türlerine merak saldığım ve araştırmalar yaptığım bir dönemde keşfettiğim, Kanadalı bir grup Milosh. Grubun 2008 yılında piyasaya sürülen üçüncü ve son albümü iii ise oldukça güzel şarkılardan oluşuyor. Dinlerken insana huzur veren şarkılar arasından tavsiyelerimse açılış şarkısı Awful Game, Gentle Samui, Hold My Breath, Leaving Samui ve The World. Bu geç keşfin yeni albümü de merakla bekliyorum. **Şefik Akkoç**

## Feeder

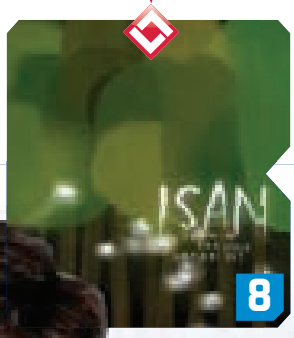
Renegades

Yaklaşık 10 yıldır dinlediğim ama bir süredir ilgimi kaybettiğim Feeder, bir dönem grubun yeni adı olacağı söylenen Renegades'i yeni albümüne isim olarak seçti. 1991 yılında Galler'de kurulan Feeder'ın yedinci albümü olan Renegades'te agresif ve gürültülü şarkıların yanı sıra "slow" parçalar da yer alıyor. Benim için ön plana çıkan şarkılarsa White Lines, Call Out, Sentimental, City in a Rut, Left Foot Right. **Şefik Akkoç**

## Ólafur Arnalds

...and They Have Escaped the Weight of Darkness

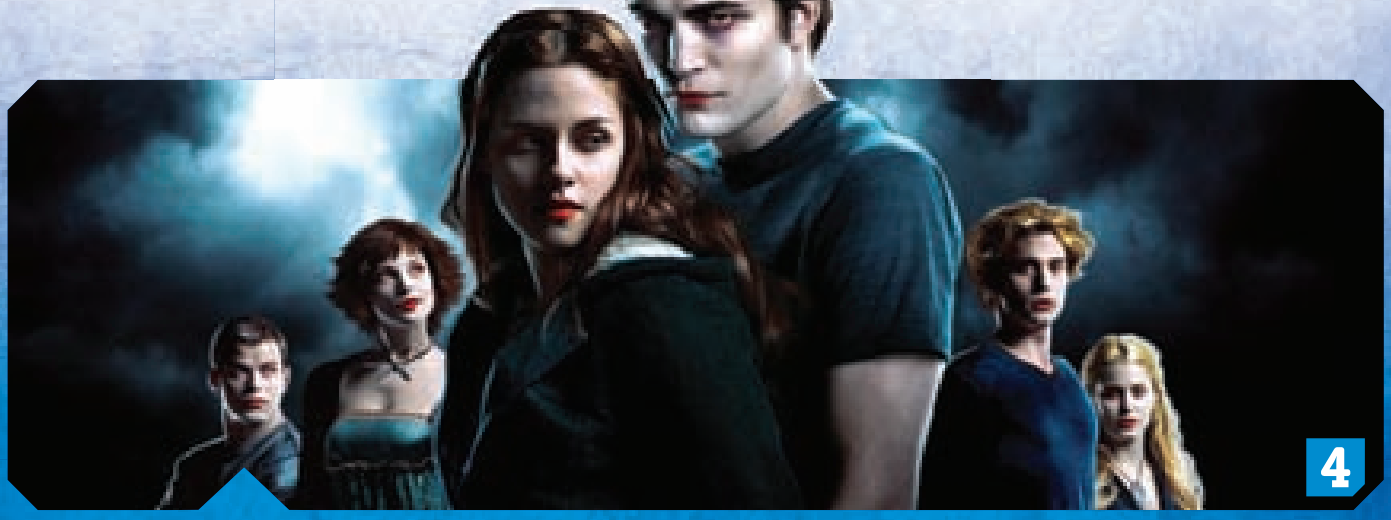
Son dönemdeki bir diğer keşfim de Ólafur Arnalds oldu. Electronic'ten klasik müziğe kadar ilginç bir yelpazeye sahip olan sanatçı, Metal türündeki bir grubun bateristliğini de yapmıştı. Bu yıl piyasaya sürdüğü yeni albümüyse oldukça yumuşak tınılardan oluşuyor. Albümün tamamını beğendiğimi söyleyemem ama keşfime vesile olan Gleypa Okkur oldukça etkileyici, depresyondaki dinleyiciler için de bir o kadar zararlı olabilir. **Şefik Akkoç**




## Isan

Glow in the Dark Safari Set

Sürekli keşfediyorum fark ettiğiniz üzere. Geçtiğimiz ay ilk defa denk geldiğim bir grup Isan ve ilgimi çeken şarkısıysa 2006 yılındaki Trois Gymnopedies albümünden No. 2 adlı şarkı olmuştu. Bu tuhaf şarkıdan yola çıktığımdaysa Haziran ayındaki bu albüme ulaştım. Electronic türündeki albümde oldukça deneysel şarkılar bulunurken Channel Ten, Merman Sound, Grisette, Dapperling, 64 Fire Damage ve Eastside ön plana çıkıyor. **Şefik Akkoç**




**Türkiye'deki adı** Alacakaranlık Efsanesi: Tutulma **Yapım** ABD **Süre** 124 dk **Yönetmen** David Slade **Oyuncular** Kristen Stewart, Robert Pattinson, Taylor Lautner

## The Twilight Saga: Eclipse

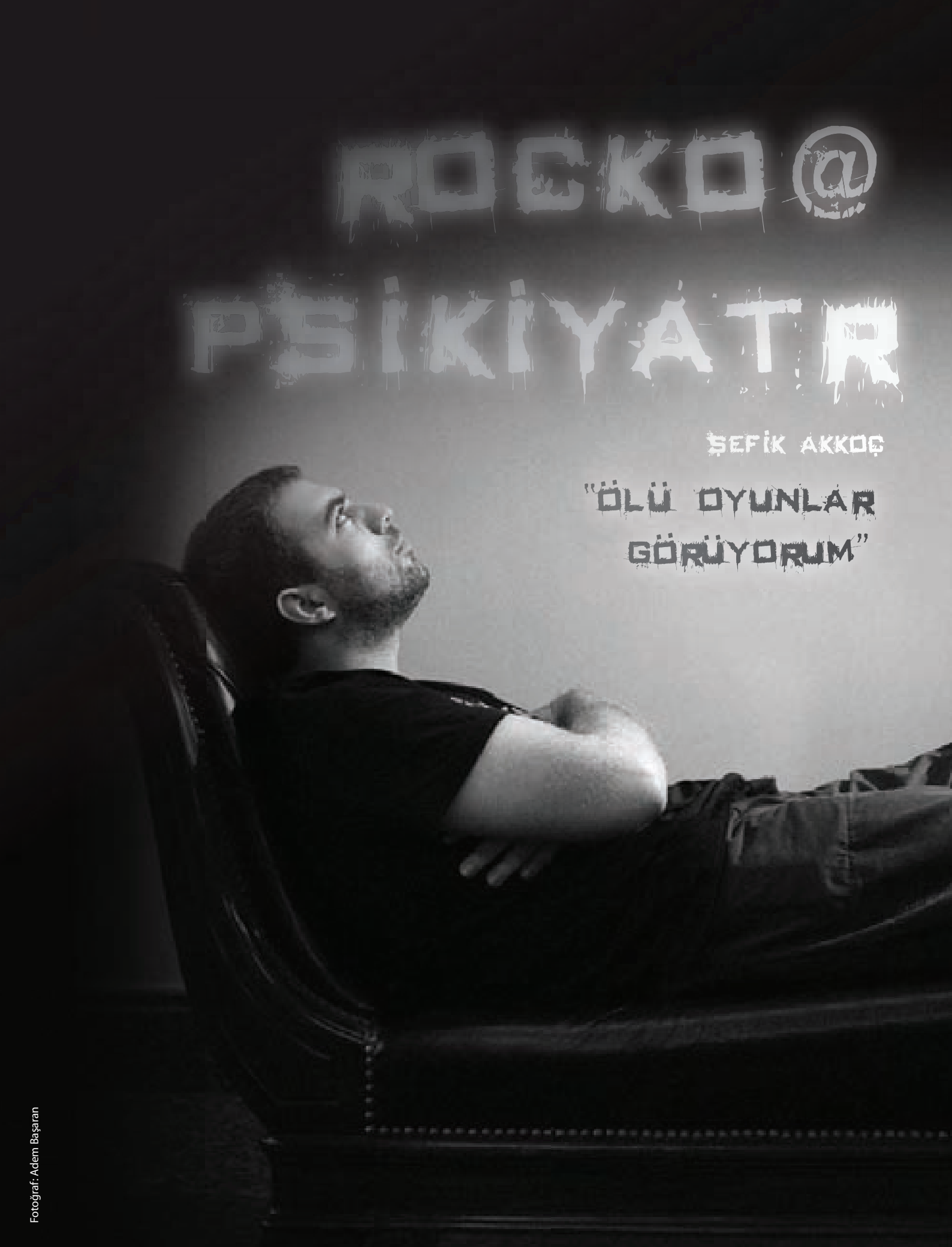
Yoksa siz de tutulamayanlardan mısınız?

Popüler kültürün nelerle beslendiğini izliyorum uzaktan... Dünya görüşleri yeni oturmaya başlamış ya da oturtulmaya çalıştıkça "fast food" kıvamında sağlıksız bilgiyle beslenen yeni neslin uzun zamandır bolca tükettiği ortak şey, vampirlerin dünyası... Vampirler, kurtlar ve kurt adamlar her zaman göz doldurdu, burada hemfikiriz. Alacakaranlık Efsanesi'nin gerçekten "efsane" olup olmadığına dair dönen muhabbetlerin de sağır sultana kadar ulaştığını varsayıyorum. Stephenie Meyer'in Alacakaranlık, Yeni Ay ve Tutulma isimli kitaplarının ciddi satış rakamlarına ulaşmasıyla "çok satan kitap serisine film çekelim" misyonuyla hızlıca bir giriş yaptı. Benim bildiğim vampirler, şiddet içerikli ve kan kokulu, gerilim yaratan türden olduğundan, belki bu seride verilmek isteneni kavramış olamayabilirim. Yeni nesil vampirler muhteşem yakışıklı görünüyorlar bir kere; al evde besle, uzaktan öylece seyret. Kitaplardaki bu yeni nesil vampir konsepti pek de can sıkmıyordu ve çerez niyetine okuyup iki ay sonra aklınızda pek de bir şey bırakmayan türdendi. Fakat senaryosu kitap olup milyonlar satmış bir serinin filmleri çok da fena çuvallayabilir mi? Serinin ilk iki filminden aklımda kalan şeyler, film müzikleri ve ekranda yarı çıplak halleriyle yakışıklılar görüldüğünde kıkırdayan genç kızlardı. 30 Days of Night filminin yönetmeni David Slade'in üçüncü filmi devralmasıyla gidişatın değişeceği kesindi. Maalesef kitlesinin en çok aksiyonu beklediği, diğerlerine göre daha da heyecanla beklenen bu film de pazarlama harikası olmaktan bir adım öteye gidememiş. Ortada enteresan bir tezatlık da var; filmin notu, hatırı sayılır film sitelerinde 10 üzerinden 5'i bile yakalayamazken, ilk çıktığı hafta Amerika'da 160.000.000 dolar kazanç sağladı kitaplarının hatırına. Bitmedi de üstelik, serinin beyazperdede devamı gelecek. İnsan - vampir - kurt adam üçgeninde daha çok paralar dönecek. Kitlesi de kalitesiz, sağlıksız olduğunu bile bile çıtır çıtır tüketecek. (Toy Story 3'ü incelemekten vazgeçmiş yazarın pişmanlığı...) **Ayça Zaman**

# ROCKO@ PSİKİYATR

ŞEFİK AKKOÇ

## "ÖLÜ OYUNLAR GÖRÜYORUM"



Fotoğraf: Adem Başaran

## DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT

Kendisi çok yakın arkadaşımdı eskiden, bundan yaklaşık sekiz se...ne önc...e. Sonra bir gün aramız bozuldu, yollarımız ayrıldı. Yıllar geçtikçe arkadaşımı özledim, "Keşke yollarımız ayrılmasaydı..." dedim ama o bir türlü geri dönmedi doktor. Sonunda dayanamadım, "Madem o gelmiyor, ben onun yanına giderim!" dedim ve 2002 yılında onunla yollarımızın ayrıldığı yere, Manhattan'a gitmeye karar verdim. Güle güle doktor.

## NAUGHTY BEAR

Sakın! Sakın ama sakın arkana bakma doktor! Arkanda korkunç, vahşi, ölümcül, hayvani bir ayı var! Hayır, seni kandırmıyorum doktor! Sakın arkana bakma, sakin ol, derin nefes al... Yavaşça ayağa kalk ve ağır adımlarla odadan çık; ben onu oyalarım doktor. Gel bakayım bana, gel buraya sevimli ayıcık! Canım, ne kadar tatlı şeysin sen öyle. Adın ne bakayım? Kimin oğlusun sen? Kimlerdensin? Kim gönderdi seni buraya?

## N3II: NINETY-NINE NIGHTS

Bir varmış, bir yokmuş... Evvel zaman içinde, kalbur saman içinde dünyaya barış değil, kaos hakimmiş... Herkes birbirini vuruyor, kırıyor, yok edi...iyormuş. İnsanlar, masum insanlarsa bir an önce bu kaos ortamının sona ermesini diliyorlarmış. Bu acı veren savaş 99 gün, 99 gece sürmüş ve en sonunda dünya üzerinden tek bir insan bile kalmamış; benim dışımda! Doktor! Uyansana doktor! Hey! Sana diyorum, uyan!

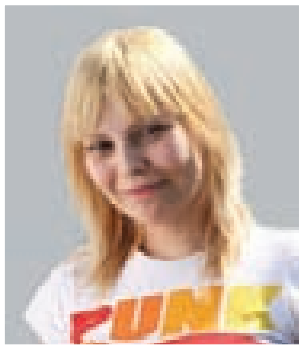
## SNIPER: GHOST WARRIOR

O an etraf çok sessizdi, sadece kuşların ötüşünü ve doğanın kendine has sessizliğini dinliyordum. İnan, başka hiçbir ses yoktu doktor. Bana "Ateş edildiğini duydun mu?" dediler ama duymadım, duyamadım, duyamazdım da zaten. Her şey bir a...nda oldu, bir anda kurşun gelmiş, geçmiş kafamın içinden, sonra yere düşmüşüm, ölmüşüm. Ben neden ölmüşüm doktor? Senin tanıdıkların vardır, bilirler...

## ŞİKAYETLER

- Duke Nukem: Manhattan Project
- Naughty Bear
- N3II: Ninety-Nine Nights
- Sniper: Ghost Warrior

Not: Vallahi bunun yüzünden işi bırakacağım...



**Elif Akça** elif@level.com.tr

**I'm a Cyborg but that's OK**

# Beğenmeyi Öğrenmek...

2006 yapımı bir Güney Kore filmi "I'm a Cyborg but that's OK". Yönetmeni Chan-wook Park'ı çoğu sinemasever "Oldboy" filmi ile tanır ama bu filmini izleyen ya da izleyip de beğenen azdır. Çoğu kişi için anlamsız olabilir bu film zira film, müzik, kitap vs. gibi öğeleri beğenmenin altında insanların kendi yaşadıkları, tecrübeleri, birikimleri yatar. Kısacası çoğu insan için "beğenme" eylemi, karşısındaki öğenin onun beynindeki kilit noktalara dokunabilmesiyle gerçekleşir ve bu kilit noktaları genellikle insanların zayıf noktalarıdır. Örnek: Kemal Sunal filmleri başka kültürlerdeki insanlar için hiçbir şey ifade etmez; Türk insanının mizah alanındaki zayıf noktası küfür / argodur haliyle bu noktadan vurur bu filmler. Başka örnek: Çekirdek ailesinden bir bireyi kaybetmiş ya da büyük ailevi sorunları olan insanlar, anne - baba - çocuk ilişkilerine odaklanan filmleri diğer filmlere oranla daha çok beğenirler. (Bu örnekler sınırsız sayıda çoğaltılabilir.) Tabii ki bu çizdiğim düzenek herkes ve her durum için geçerli değil fakat işin genel hatları bu şekilde.

Nereye geldik biliyor musunuz; en klişe haliyle zevklerin ve renklerin neden tartışılamadığı noktasına geldik. Herkesin bir şeyleri beğenirken aktif hale getirdiği algı mekanizmasının ne kadar farklı olduğunu anlatmaya çalıştım kısaca. Şimdi biraz daha tehlikeli bir noktaya doğru yola çıkmak istiyorum; zevklerin ve renklerin tartışmaya açık olduğu durumlar var olabilir mi? Bence kesinlikle olabilir. Bir insanın yaşadıkları, tecrübeleri ve birikimi yetersiz ise ve bu insan bir şeyi çok beğeniyorsa; bir de üstüne sizin beğendiğiniz şeyi, kendi beğendiği şeyle en ilkel şekilde karşılaştırıp aşağılıyorsa o zaman hem onun beğenme eylemi, hem de beğendiği şeyin kalitesi tartışmaya açık hale gelebilir. Şimdi önceki cümledeki "yetersiz" kelimesine takılanlarınız olmuş olabilir; "Kime göre, neye göre yetersiz?" sorusu sorulmuş olabilir. Tabii ki bunu ölçmenin matematiksel bir yolu yok zira bu yeterli ya da yetersiz olma durumu ne yaşa, ne işe, ne mezun olunan okula, ne de başka somut bir veriye dayanıyor. Çoğu kişi tecrübeyi ve birikimi yaşla ilişkilendirir; "Yılların birikimi" diye bir kalıp vardır hatta. Alakası yok! Birikim edinebilmek de bir yetenektir; 90 yaşına geldiğinde, 15 yaşında birinin tecrübesine ve birikimine sahip olan insanlar mevcut. Kısacası "yetersiz"lik daha çok gözlemle anlaşılabilen bir şey. Basit bir örnekle açıklamaya çalışayım size: Oyunlardaki bölümler gibi düşünün. Etrafımızdaki her şey sonsuz bölümlü bir oyunun parçası ve bu oyunda bölüm atlamak yaşla, okulla, parayla gerçekleşmiyor. Tamamıyla düşünme yetinizle ve bu yetiyi hayatta kullanış şeklinizle gerçekleşiyor. Siz eğer ikinci bölüme geçmişseniz ve biri gelip ilk bölümde çoktan görüp, değerlendirip, analiz ettiğiniz bir şeyi çok beğendiğini söylüyorsa siz uzun zaman önce o şeyi görmüş, değerlendirmiş, analiz etmiş, beğenmiş ve artık rafa kaldırarak daha iyilerini beğenmeye hazır bir hale gelmişsinizdir. Eğer bölüm atlamaya müsait biriyse yani hangi bölümde olduğunun farkındaysa, ileride beğenilerinin değişeceğini biliyorsa ve bu bilinçle henüz tecrübe etmediği şeylere kafa tutmaya çalışmıyorsa o anda tartışılacak bir durum yoktur; o da bir sonraki bölüme geçince başka şeyleri beğenecek, eskileri rafa kaldıracaktır. Ancak eğer sizin beğendiğiniz şeyi aşağılıyor, kendi beğendiği şeyi yüceltiyorsa işte o zaman karşınızdakinin zevkleri ve renkleri tartışılabilir. "Tartışılabilir" derken konu üstüne saatlerce tartışmaktan bahsetmiyorum tabii ki; o kişiye artık "O da onu beğeniyor; onun beğenisidir, saygı göstermek lazım" gibi yaklaşımlarda bulunmak zorunda olmadığınızı dile getirmeye çalışıyorum. Belli ki beğenmeyi bile bilmiyor daha; haliyle beğendiği şeyden de hayır gelmeyecektir. Hepsi bu...

Author cem@level.com.tr Cem Şancı

# Zergling Sürüleri Blizzard'ı Bastı

Hatırlayacaksınız, geçen ay internette tartışma etiğinden ve adabından bahsettim. Gençlerin internette sanal kimliklerinin arkasına saklanıp insanlara hakaretler ve iftiralar yağdırdığını anlatıp, bu sorunun hepimizin başına büyük belalar açacağını vurguladım.

İşte geçen ay, Blizzard, yani çoğunuzun bildiği üzere World of Warcraft'ın yapımcısı, WoW oyuncularının sanal kimliklerinin arkasına saklanıp başka oyunculara küfürler yağdırması probleminden o kadar bunalmış ki, insanların gerçek kimliklerini gösterecek Real ID isimli bir uygulama başlattı. Tabii ki kimse gerçek isminin görünmesini istemediği için bu uygulama büyük tepki çekti ve kaldırıldı ama miyonlarca kullanıcısı olan WoW topluluğunda, yaşları 10 - 15 - 20 arasında değişen bu "internet çağında doğmuş", internet çağında büyümüş gençlerin tıynetleri de belli oldu.

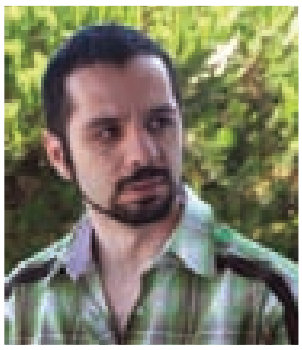
Anlaşıldığı üzere, üstümüze sanal kimliklerimizi geçirince gözümüz hiçbir şey görmüyor, başka insanlara hakaretler, iftiralar savurmaya başlıyoruz. Gerçek kimliğinizle yapamadığınız bu hareketin aslında ne kadar ezik insanlar olduğunuzu ortaya çıkardığını bir yana koyuyorum, yasal merciler çok basit bir IP taramasıyla bu çocukları elleriyle koymuş gibi buluyor; mahkemelerin önüne çıkartılabileceğinden habersiz olmak da cehaletin itirafı gibi duruyor.

Her neyse, Blizzard ve arkasından Gamer's First oyuncuların gerçek kimliklerini açıklamayacaklarını ifade eden duyurular yaptılar ama bu sorun sanal kimliklerinin arkasına saklanan yeni neslin hiçbir kural, adap, edep, etik dinlemeden klavyenin başına geçince saldırganlaştıklarını, terbiyesizleştiklerini ortaya çıkardı. Çok basit bir eğlence olan online bir oyunun karşısında bile sinir krizi geçirip sağa sola küfürler savurup, klavyenin üstüne çıkarak tepinirken saçını başını yolan çocukların bir gün yetişkin olacağı bir dünyadan ben korkarım arkadaşım.

Bence siz de korkun. Zira bu psikolojik durumu bozulmuş kitle yetişkin olup da dünyanın yönetimini ele geçirince, Hitler-Stayla bir kabus dünyası tekrar gerçek olabilir. Ve bu kez pırpır uçaklar, zar zor yüryen hantal tanklar değil, sesten hızlı uçan jetler, saniyede bin mermi kusan silahlar, binlerce kilometre öteden fırlatılan ölümcül misiller söz konusu olur.

Çoğunuzun yaşı yetişmediği için Blizzard'ın asıl sanat eseri oyunu "StarCraft"ı hatırlamayabilirsiniz. Temmuz sonunda, 15 senelik bekleyişten sonra ikincisi çıkan StarCraft II de hazır elimize gelmişken, Blizzard'ın WoW forumlarında milyonlarca küçük oyuncusunun bulaştığı bu kontrol edilemez hakaret, iftira ve saldırı sorununu da Star Craft'taki ünlü Zergling saldırılarına benzettiğimin altını çizmek isterim.

Oynayınca göreceksiniz. Zergling küçüktür. Ama milyonlarcası üstünüze gelince midenizi delip geçerler.



**Tuna Şentuna** tsentuna@level.com.tr

Bir Oyun Editörünün Anıları

# Gizli Hayatlar

Hepsinde birer hayat gizli. Benim hayatım ve sizlerinki. Bir kutuya sıkışmış dijital kodlar, aslında gerçeği dokuyor bir yandan. Siz fark etmiyorsunuz, ben fark etmiyorum ama zaman geçtikçe kendilerini gösteriyorlar film şeridinde.

Sadece yeşil tonlarını ve beyazı gösteren o ekranda Prince'le tanıştığım gün... Anneme koşarak gelmiş, "Anneeaaa, böyle çok acayip bir oyun gördüm. Adam gerçek gibi hareket ediyordu. Koşuyordu, atlıyordu... Anneeaa ben de istiyorum!" diye bağırıp çağırmıştım.

Yıllar içerisinde birçok insanla tanıştım. Oyun yazarı olmamdan kaynaklı olarak onlar da oyunlarla olan anılarını anlattılar. Hepsinde en az bir tane olmak kaydıyla, "Şöyle bir oyun vardı, hiç unutamıyorum." adında bir oyun bulunmaktaydı. Kimisi Doom, kimisi Counter-Strike, kimisi Sensible Soccer, kimisi River Raid...

Diablo oynadığım zamanlar... Daha doğrusu Diablo'nun benimle oynadığı zamanlar. CD-Rom'um Diablo CD'sini o kadar çok okudu ki sonunda CD çizikler içerisinde hayatına veda etti. Diablo'yu 132 kez öldürmüştüm ki internet bağlantısıyla tanıştım. Türkiye o sıralar interneti mIRC olarak görürken ben Diablo'nun kölesi olmuştum...

Bir ara PlayStation aldım. Konsoldan da anlamıyordum o sıralar. Noyan diye bir arkadaşım var, o bana empoze etmişti bu aleti. Aldıktan sonra da oyunlarına falan uzunca bir süre bakmadım. Sonra bir gün bana bir oyun önerdi. "Final Fantasy VII çıktı, oynamıyor musun sen?" diye sordu. Game Boy'da bir FF oyunu oynadığımdan bahsettim, burun kıvırdı. "FFVII'yi oyna, deli olacaksın." dedi ve gitti. Sonra ben bu oyunu oynadım. Oynadım. Ve size şu satırları yazarken, kafamın bir köşesinde hala oynamaya devam ediyorum...

Okudukları kitaplardan etkilenen çok arkadaşım var. Ben de etkileniyorum, ben de bazı cümlelerin altını çizmek istiyorum. Bu arkadaşlarımın birçoğuysa oyunları basit birer eğlence aracı gören insanlar. Onlar, "What is on your mind?" diye soran türlü sosyal paylaşım sitelerine kitaplardaki özlü sözleri dökerken, benim yazacağım bir "Day of the Tentacle", onlar için hiçbir şey ifade etmeyecektir. Bilemezler ki onlar okulda, kim kimden hoşlanıyor diye konuşurken, ben dünyanın en eğlenceli adventure oyunlarından birinin başında, onların tadamayacağı bir tecrübe yaşıyorum...

Bazen konu, bazen çizimler, bazen atmosfer... Bir oyun sizi farklı şekillerde etkisi altına alabilir. O noktadan sonra artık hayatınızın bir parçası olmuş demektir. Okula gidersiniz, tek dileğiniz eve dönüp kaldığınız yerden devam etmektir. Okul biter, hayatı seçtiğiniz şekilde yaşama olanağına kavuşursunuz. Bekleme süreci adında bir süreç belirlersiniz ve o sırada karşınızda büyük bir dünya vardır; kapısında da World of Warcraft yazar. Bir grup arkadaşınız da o kapının önündedir; üstelik görüştüğünüz arkadaşlarınız. Hep birlikte bir maceraya çıkarsınız. Gündüzler gecelere, geceler Azeroth topraklarına yol çizer. O kadar uzun süre bu topraklarda at koşturursunuz ki sizin gerçeğiniz orası olur. Oradaki ağaçların altında oturur, oranın halkıyla sohbet edersiniz.

Ve yıllar geçer... Bir bilgisayar ekranında Orgrimmar'ın kalabalığını görünce o an bulunduğunuz gerçeklikten kopar ve size kol kanat geren "sanal evinize" gidersiniz. Tanaris, Ashenvale, Alterac Valley... Bu isimlerin hepsi sokak isimlerinden daha tanıdık gelir size.

Her oyun, sizi bir noktadan yakalayabilmiş tüm oyunlar, hayatınızın birer parçasını taşır. Yıllar eskitemez o anıları. Hatırladığınızda gülümser, o oyundan sizin kadar zevk almış birisini bulunca da "Abi gel bir bira içelim şurada ya!" diye neşelenirsiniz ve onun gizli hayatına ortak olursunuz; aynı onun sizinkine konuk olacağı gibi...

rocko@level.com.tr **Şefik Akkoç**

# FIFA mı, PES mi?

Eyvah eyvah! Böylesine alevli tartışmalara vesile olan bir konuyu başlık olarak mı belirledim yazıma?! Bu ne deli cesareti böyle! Üstelik her iki oyuna da putlaştıran, her iki oyunu da ailesinden daha çok önemseyen bir grup oyuncu varken ne diyebilirim ki ben şimdi? Gerçekleri ortaya koysam yeterli olur mu? Yok yok, en iyisi olaya ekonomik, toplumsal, hatta siyasal açıdan yaklaşmak olacak. Ama sonuçta alt tarafı iki oyun, iki seri değil mi bunlar? Nedir olayı bu kadar sansasyonel ve tartışmalı yapan? Şöyle...

Bildiğiniz üzere LEVEL'da futboldan sorumlu bakan koltuğunda önce Fırat, sonra da vekaleten ben oturmaktayım. Oyun tarihinin ilk futbol oyunlarından bugüne kadar her türlü futbol oyununu oynadığımız ve konuya hakim olduğumuzsa mütevazılığa yer bırakmayan bir gerçek. Peki bu, dünyada futbol oyunlarından en iyi anlayan iki kişinin biz olduğumuz anlamına mı geliyor? Tabii ki hayır. Ama futbol oyunlarını tartmak, detayları irdelemek ve en iyisini bulmak konusunda da bir hayli tecrübeli olduğumuzu söyleyebilirim. Bugüne kadar hangi oyunun daha iyi olduğu konusunda fikirlerimizi takip ettiniz mi? Birçoğunuz etmişsinizdir ama takip etmeyenler, hatta takip etmemekle kalmayıp tuhaf suçlamalar yapanlar da oldu bize karşı, LEVEL'a karşı...

Futbol oyunları konusunda birkaç yıl öncesine kadar sürekli olarak Pro Evolution Soccer'ı ön plana çıkarıyor, öneriyorduk. Bu süreçte FIFA serisini ne kadar eleştirdiğimizi, hatta yerin dibine soktuğumuzu çok iyi bilen sayısız okurumuz vardır. Ne var ki dünya basınında da bu durumu açıkça ortaya koyan birçok yayın bulunmaktaydı. Sonrasında ne oldu? Tüm dünyanın ön plana çıkardığı PES, Konami'nin gevşemesine ve zafer sarhoşluğuna kapılmasına vesile oldu. Electronic Arts da boş durur mu; bu fırsatı anında lehine çevirmek adına çok önemli müdahalelerde bulundu ve FIFA 09 itibariyle dikkat çekmeye başladı, FIFA 10 ile de liderliği farklı bir şekilde ele geçirdi. Şimdi olayı böyle özetlediğimiz zaman "FIFA da oyun mu, en iyisi PES 2010!" gibi cümlelerle karşılaşıyoruz. Bir de siz söyleyin o zaman; neden PES 2010 daha iyi? Biraz detaya inelim mi?

Kimileri der ki FIFA serisi, sadece lisans avantajı sayesinde önde. Biz PES'i FIFA'nın önüne koyduğumuz zaman PES'in lisans problemi yok muydu? Tabii ki vardı ve bugünkünden daha da vahimdi durum. O halde lisansı avantajdan sayamayız. Oyuncu animasyonlarına, animasyon çeşitliliğine ve fiziksel tepkilere dikkat ediyor musunuz peki? Odun gibi koşan, vücutlarında herhangi bir bükülme olmayan PES adamcıklarını nasıl olur da FIFA'nın önüne koyabiliriz? Ya şut animasyonlarına ne demeli? Sürekli olarak aynı şutu attığımız PES mi, çeşitlilik konusunda sınır tanımayan FIFA mı?

Aslında örnekleri çoğaltabilirim ama bu noktada tek bir hatırlatma bile FIFA'nın PES'ten üstün olduğunu açıkça ortaya koyuyor. Bu yıl PES 2011 için çalışmalarını sürdüren Konami adına açıklama yapan yetkililer bile FIFA karşısında geride kaldıklarını ve yeniden öne çıkabilmek için PES 2010'a göre radikal değişiklikler yapacaklarını söylediler. Konami bile mağlubiyeti kabul etmişken, sırf Türkiye'deki oyun oynatan mekanlarda PES oynatılıyor diye PES'in daha iyi olduğunu söylemek ne kadar doğru olur?

**twitter.com/fisek**

# LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT

Lara'nın hayatında yeni bir sayfa açılıyor...

## LEVEL 164

1 EYLÜL'DE PİYASADA

# HERKESE Nasıl Yapılır kitabı ve DVD film HEDİYE

# HEPSİ TEK EKRANDA

Her şeyi aynı anda isteyenler için en ideal monitör LG M80D. Mükemmel resim kalitesi, ince zarif tasarımı ve şaşırtıcı özellikleriyle HD LED LCD Monitör TV, film izlemek, oyun oynamak ve müzik dinlemek isteyenler için keyifli anlar yaratıyor. Hızlı Görünüm HD Play özelliği ile (DivX, MKV) gibi dosyaları bilgisayarı açmadan, USB portu ile oynatmanız mümkün. PC M80D ise LG LED LCD'nin çok yönlü ve farklı bir modeli.

LED

M80D Serisi
www.lg.com/tr

LG
Life's Good